PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 6 (25), ЮНИ 2000

68 страници
3.90 лв. с диск
1.50 лв. без диск

Evolva
Starlancer
Flying Heroes
Martian Gothic
Lemmings Revolution

Tachyon: The Fringe
Rally Masters
Red Alert 2
Euro 2000
GSM Gaming

НАЙ-ДОБРИТЕ ИГРИ НАКУП!

ЗА ПОРЪЧКИ НА ЕДРО И ДИЛЪРИ: тел. 02/963 10 86 02/66 91 24. ЛИЦЕНЗИРАНИ ИГРИ СЪС СТИКЕР И СЕРТИФИКАТ МОЖЕ ДА ЗАКУПИТЕ ОТ:

СОФИЯ
Магазин PC Mania:
ул. "Цар Шишман" № 31
тел: 02/ 986 40 84

СОФИЯ
Магазин PC Mania:
площад "Славейков" № 9,
тел: 02/ 986 68 58

СОФИЯ
Stefani Multimedia
ул. "Княз Борис" №134
тел: 02/ 980 98 13

РУСЕ
Клуб "Joker"
ул. "Давид" №11
тел: 082/ 22 04 69

БУРГАС
"Multimedia"
ул. "П. Евтимий" №113
тел: 056/ 80 30 45

ПЛОВДИВ
"Angel Soft"
ул. "Костаки Пеев" №5
тел: 032/ 27 09 34

СТАРА ЗАГОРА
бул. "Цар Симеон Велики" №108, ет. 2
тел: 042/602 993

PC MANIA

Екип

Автори

Генко Велев
Владо Георгиев
Георги Даскалов
Никола Дърпатов
Морган Кроу
Момчил Милев
Ник Мортимър
Георги Пенков
Боян Спасов
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Иван Георгиев

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
email: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Координати

Телефони

(02) 986-38-19, 987-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
redakcia@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg
IRC: irc.newnet.net #pcmania

НОВИНИ

PC Mania report 04
Internet news 56
Hardware news 60

ТЕМА НА БРОЯ

Online gaming 46

ИГРИ

Daikatana 06
Handcerchif 9
Starlancer 10
Euro 2000 14
Flying Heroes 16
Evolva 18
Super 1 Karting 20
Martian Gothic 22
Red Alert 2 (preview) 24
Business Tycoon 28
Tachyon: The Fringe 30
Slam Tilt Demon 32
Lemmings Revolution 38
AI Wars 40
Asterix&Obelix: Take on Caesar 42
Rally Masters 44

РЕТРО

Digger 37

ХАРДУЕР

Phun wit da GSM 50

ИНТЕРНЕТ

ASCII art 62

СОФТУЕР

Teleport Pro 64

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 52

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 54

PC MANIA REPORT

Freelancer

Ето че Starlancer едвам се появи на пазара и Microsoft и Digital Anvil вече започнаха да вдигат шум около следващото си голямо заглавие. Докато Starlancer е предвиден повече за феновете на Wing Commander, то Freelancer ще зарадва най-вече тези, които от години чакат Privateer 3. В новата игра ще поемете ролята на космически търговец, който освен всичко друго без да иска ще се намеси и в политически интриги. Действието на Freelancer ще се развива във вселената на Starlancer, но пряка връзка между двете игри няма да има. Въобще се повтаря историята с Wing Commander и Privateer 1 :-) Иначе геймърите ще могат да играят над 300 предварително зададени мисии плюс неограничен брой случайно генерирани. На тема кораби също е помислено. Освен възможността да летите с двадесетина модела ще можете и да моделирате всеки един според собствените си предпочитания. Икономиката ще играе важна роля във Freelancer. В това отношение програмистите обещават истински чудеса. Освен познатото от подобни игри ще можете реално да влияете върху цените на отделните стоки с дадени системи. Въобще Freelancer се очертава да бъде достойното продължение на Privateer. Ако може да се вярва на съобщеното по време на E3 играта ще се появи на бял свят някъде догодина по това време.

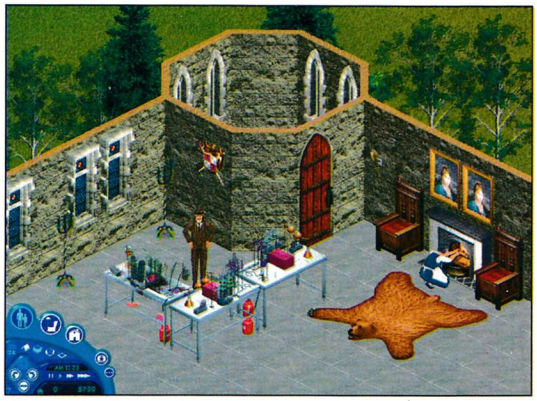
Red Faction

Volition Software обявиха, че работят върху нов 3D-екшън с работно заглавие Red Faction. Екипът, който ще е отговорен за играта, е съставен предимно от хората, които се занимаваха с Descent 3 и Descent: Freespace. Според първите информации Red Faction ще бъде истинска революция в областта на first person shooter-ите.

Програмистите обещават, че нивата ще бъдат напълно интерактивни. Това означава, че геймърите ще имат пълна свобода да взривяват, вземат предмети и въобще да прав ят каквото си искат, а не само това, което е предвидено за тях от авторите на играта. За целта се разработва и специален нов engine, който би трябвало да засенчи напълно Unreal и Quake 3. Лошата новина е, че едва ли ще можем да видим Red Faction на пазара преди края на 2001 г.

The Sims Add-on

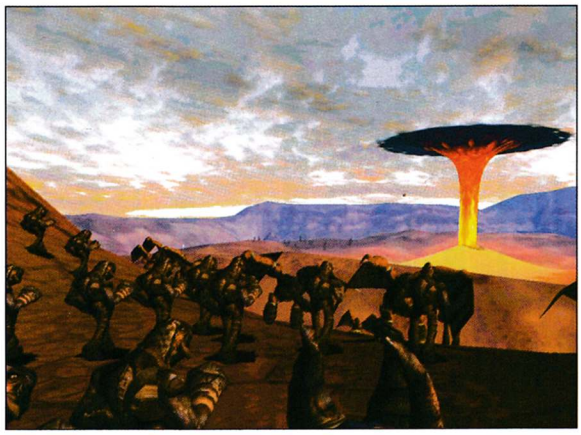
Едно от немалкото интригуващи заглавия на отминалото E3 несъмнено беше Livin' Large – expansion на най-продаваната в световен мащаб игра, The Sims. Новото в него започва със странните и комични ситуации, като отвличания от извънземни, въоръжени грабежи по улиците, поява на призраци, експлозии от неочаквани места (например дворното джудже) и т.н. Новите професии на героите са разделени на категории: музика (уличен музикант, акордьор на пиана, певец на сватби), журналистика (критик на игри... демек колега, водещ на TV шоу или "прогноза за времето"), геймърска индустрия (бета-тестър, дизайнер, програмист), паранормално (гадател на карти Таро или кристално кълбо, уфолог). Добавени са и нови архитектурни решения за жилищата на симчетата. Хипарските семейства могат да си живуркат предоволни в къща стил Las Vegas, аристократите в монолитни замъци с градинки и фонтанчета, а баш простолюдието в бараки-демоде със сложни форми, но безвкусно обзавеждане, които да украсяват различно за празниците. Не е ясно кога ще можем да играем на този add-on, но от показаното на E3 изглежда, че играта е почти завършена.



Още един add-on за UT

Задава се пореден expan-

sion и за Unreal Tournament, който както наскоро излезлия Bonus Pack ще бъде напълно безплатен и свободен за теглене от сайта на Epic Megagames или www.unrealtournament.com! В него ще бъдат включени 6 карти за deathmatch и capture the flag. Всичките са правени от фенове us одобрени с възхищение от дизайнерите на играта. За съжаление нови модели на ботове и скинове не са предвидени до момента.



Star Wars: Напълно видима заплаха

В Lucas Arts не спят ли? В рамките на идните няколко месеца пазара ще бъде залят от три отделни продукта, базирани на първи епизод от филма Star Wars. Едно важно уточнение: SW: Episode 1 Starfighter (симулатор) ще е за PlayStation 2, Star Wars: episode 1 Battle for Naboo (екшън) за Nintendo 64, а Star Wars: Episode 1 Obi Wan за PC CD-ROM. Накратко ще разгледаме само заглавието за персонални компютри. Главен герой в този 3rd person екшън (в single player режим) е Obi Wan, който с помощта на светлинния си меч и подкрепата на Силата, трябва да премине през повече от дванадесет нива пълни с гадни дроиди и наемници, докато накрая се изправи срещу самия Dart Maul.

При multiplayer нещата стоят още по-забавно. Героите, измежду които можете да избирате, са повече (Qui-Gon Jinn, bounty hunter, Destroyer droid, войник от Naboo или един от Sith лордовете). Стандартните видове игра в мрежа са попроменени според историята. Например вместо capture the flag ще има capture/protect the Queen. Оръжията не са многобройни, но с тях ще могат да се извършват различни видове атаки, нанасящи различно поражение върху противника.

Star Wars: Episode 1 Obi Wan се очаква през третата четвъртина на тази година.

Sacrifice

Shiny Entertainment (MDK, Earthworm Jim, Messiah) са се захванали с разработката на Sacrifice – 3D-стратегия в реално време с елементи на RPG и много екшън. Като се имат предвид досегашните продукти на Shiny е почти сигурно, че играта ще бъде с оригинален сюжет и доста свеж хумор. За историята не се знае много, но в общи линии играчът поема ролята на могъщ магьосник, който се опитва за омилостиви и "влезе под кожата" поне на един от петима висши богове.

Включени са над 55 персонажи, богат набор от магии и заклинания. Енджинът на играта позволява пресъздаване на битки с пълчища от герои, без загуба на кадри, а създателите твърдят, че редакторът за нива е революционен, user friendly и същевременно способен да претворява и най-смелото въображение в реалност.

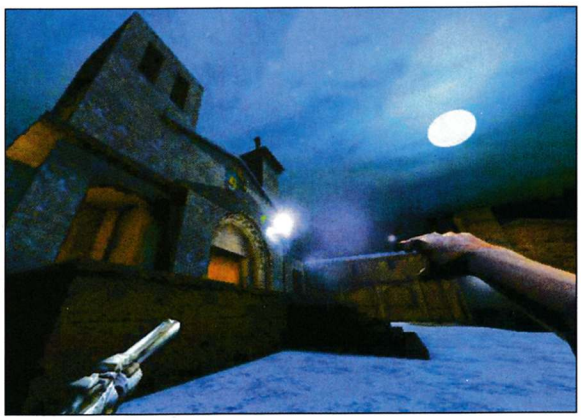
Ще се уверим дали това е така към края на годината.

Геймърски Оскари

Академията за интерактивно изкуство и наука (явно има и такова чудо по света!) присъди миналата седмица своите годишни награди. Церемонията по връчването на "Геймърските Оскари" се състоя в Лос Анджелис като най-много отличия обра хитът на Maxis The Sims. Тя спечели и най-престижната награда – Игра на годината. Сред отличените заглавия личат още имената на Final Fantasy VII и Age of Empires II. За най-добра конзолна игра беше избрано Dreamcast заглавието Soul Calibur.

Undying

Electronic Arts са на път да направят пробив и сред феновете на first person shooter-ите! Наскоро представиха един от първите си проекти в тази област- Undying. Играта ще изобилства от ужаси, мистика и черна магия. Историята и действието ще се развиват в Ирландия през началото на 20-те години на века, а главен герой ще е Magnus, който ще трябва да се пребори с проклятие, тегнещо над рода му от дълги години.



В графично отношение Undying ще е с качеството на Unreal Tournament. Картите ще са разнообразни, със сложна архитектура и детайлни текстури. В саунтрака ще преобладават келтски мотиви, допълнително придаващи реализъм на атмосферата. Враговете ще бъдат над 20 митологични и измъкнати от местния фолклор създания, а босовете (поне 5 на брой) ще са тясно свързани с развитието на историята. Срещу тях ще можете да се борите с 8 оръжия, от стандартния shot gun до гюлех-въргачки и остра като бръснач коса. В това число не влизат 16-те магии за нападение и отбрана.

Ще следим с интерес развитието на проекта...

DAIKATANA

След близо четири години родилни мъки най-сетне многострадалната Daikatana видя бял свят. Е, злите езици разправят, че раждането било седалищно, а детенцето – доста грозновато, та дори неговият татко Джон Ромеро не бил във възторг от щастливото събитие и сега целият свят му бил крив... Но злите езици са си такива по природа и не трябва да им се обръща много-много внимание, а пеленачето Daikatana все пак си остава една от най-дългоочакваните игри на всички времена.

Ако сред читателите има някой паднал наскоро от Марс, на когото името Джон Ромеро не му говори нищо, който не знае какво е ION Storm и не е чувал и думичка за перипетиите около разработката на настоящата игра, то нека той не разчита на тази статия да го информира подробно за всичко това. Не че нямам желание да ви разкажа подробностите, просто мястото е ограничено, пък и старите новини рядко са най-интересното четиво.

Вероятно над 90% от играчите ще се почувстват разочаровани или дори измамени, когато най-сетне пуснат толкова чаканата игра. Не казвам, че тя е пълен провал, но все пак Daikatana трябваше да бъде нещо невиждано, да постави нови стандарти в жанра на триизмерните пуцалки и за да осъществи тези достойни амбиции, легендарният Ромеро бе събрал около себе си половината светила в бранша. По ирония на съдбата лошият късмет неумолимо преследваше ION Storm от самото начало на проекта и Законите на Мърфи неколкократно си казаха тежката дума – ако нещо неприятно може да се случи, то то неминуемо ще се случи: оставки на дизайнери, архаични енджини, преработване след преработване и играта пак изостава от актуалните стандарти... Липсваха само напастта от скакалци за да се развие повторно класическата библейска трагедия (кой знае – може би Ромеро има някаква египетска кръв във вените си). Мнозина вече бяха отписали Daikatana, която все пак се появи най-накрая. За жалост технически тя все още не е успяла да догони визуалното съвършенство на днешните хитове в жанра.

"Quake II енджин" – как ви звучи това? Определено не е "връх на сладоледа" нито пък "вафла трепач", особено когато говорим за игра, която има претенциите да се конкурира с Unreal Tournament и Quake III. Е, може би не съм съвсем справедлив, затова нека уточня:

модифициран Quake II енджин

Добавени са някои екстри, свързани с мъглата, осветяването, огледалните повърхности, небето, 32-битовите текстури и алфа-блендинга. За съжаление това съвсем не се е оказало достатъчно и след Unreal Tournament тази игра изглежда доста незадоволително. И докато в някой друг жанр това би било полесно простимо, при 3D-екшъните графиката наистина е от първостепенно значение за цялостното удоволствие от играта. Всяко зло – за добро: тъкмо поради архаичната графична система изискванията на играта са съвсем малко по-високи, отколкото тези на Quake II и тя ще върви прилично дори на по-скромните конфигурации.

И като съм се захванал да говоря за лошите страни на Daikatana, нека ви предупредя и за още нещо – не очаквайте кой знае какво от мултиплейър-режима. Единствената съществена новост е възможността играчите да трупат точки опитност и да повишават различните си характеристики в процеса на игра. За съжаление тук нямаме на разположение разнообразието от различни видове мулти-игри, скинове и опции, което познаваме в Unreal Tournament и Quake III. Все пак ще можете да се пробвате да разфасовате приятелчетата си в режими Deathmatch, Capture the Flag и Deathtag (модифицирана версия на една стара мулти-игра от DOOM), а и да играете кооперативно соловата кампания.

С критиката ще спра дотук – като се абстрахираме от лошата графика и донякъде постния мултипле-

графика	★★★★☆☆	PC CD ROM
звук	★★★★★☆	
геймплей	★★★★★☆	
общо	★★★★☆☆	

3D ACTION

издател
Ion Storm / EIDOS Interactive
www.planetdaikatana.com

системни изисквания
Pemtium 233, Windows, 32 MB RAM, 200 MB HDD, 4 MB OpenGL Video

йър-режим Daikatana бързо се превръща в първоразрядна игра с много нововъведения, която си струва да изиграете. Още повече, че най-силната ѝ страна е точно солова кампания, където другите съвременни 3D-екшъни хич ги няма (с изключение на Wheel of Time). Не говоря за детмач с ботове или друга подобна симулация на мрежовата игра, а за класическото последователно преодоляване на ниво след ниво, паралелно с развитието на сюжетната линия, което напоследък редовно е пренебрегвано от останалите, ориентирани към мрежовата игра, заглавия. Дали един 3D-екшън по начало трябва да си има собствен сценарий и солова кампания е тема за сложна дискусия, но ако вие лично смятате, че отговорът е "ДА", тогава Daikatana може би е точно за вас.

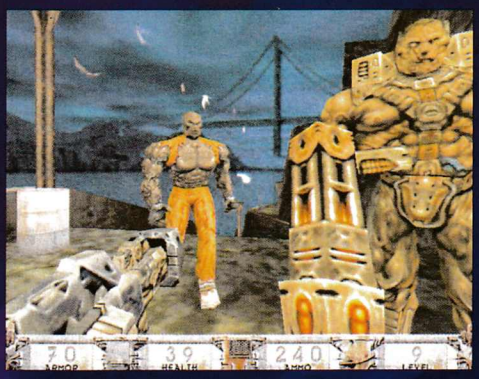
Историята на играта би трябвало да изглежда като коктейл от

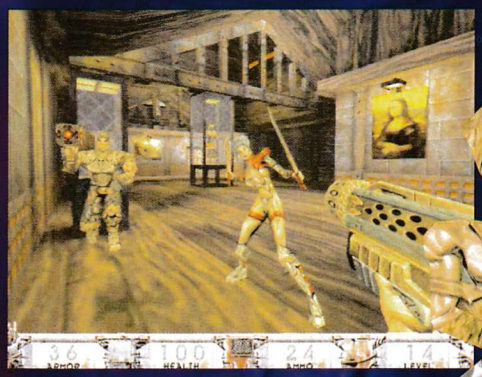
футуристичен киберпънк и древна източна легенда

На практика авторите не са успели да постигнат търсеното митично-японско излъчване и се е получил най-обикновен постапокалтиптичен фантастичен екшън с няколко източни имена за аромат и един магически меч, за да са доволни и любителите на фентъзито.

В древни времена родът Мишима властвал над цялата империя, налагайки тиранията си с желязна десница и стоманено оръжие. Единствените, които дръзнали да им се възпротивят, били благородниците от рода Ебихара. За да се справят с бунтовниците, Мишима поръчали на най-великия майстор в империята да им изкове абсолютното оръжие – мечът Дайкатана. Майсторът Миамото обаче разбрал навреме за какви неправди ще се използва неговото творение и вместо на тираните, го дал на бунтовниците, които с негова помощ лесно спечелили войната. След последната битка лидерът на рода Ебихара хвърлил Дайкатана в кратера на действащ вулкан, за да предпази смъртните от тази божествена унищожителна мощ...

В средата на 21-ви век един негов потомък – Тоширо Ебихара организирал експедиция, която открила изгубеното оръжие, което





скоро било откраднато от злодея Каги Мишима (скоро ще се убедите, че в тази игра всеки главен герой е наследник на някого и си знае родословието до девето коляно). Възползвайки се от магията на Дайкатана, Каги попътувал във времето и пространството и набързо създал своята малка футуристична империя. Нали знаете, обикновените работи – промишлени заводи, огромни стоманобетонни комплекси, лабиринти от коридори, войници, гигантстски роботи и отвратителни биологични и кибер-изчадия, родени от нечистите му експерименти (класическото клише за жанра). И красавицата Микико Ебихара, държана като пленница в най-затънтената килия. Точно тя представлява първата мисия на нашия герой Хиро, който е нает от Тоширо Ебихара, за да измъкне от зандана отвлечената му дъщеря. И да не си помислите, че сред толкова много благородници вашият човек е без никакъв знатен произход?! Точно напротив – Хиро е потомък на древния майстор Миамото и му е писано да размаха отново легендарния меч, изкован от неговия прародител и да се изправи срещу силите на злото.

В общи линии това е цялата история, струва си добавя само, че старецът Тоширо Ебихара е убит още в интродукцията (естествено), а спасената му дъщеря минава на ваша страна, заедно с мускулестия бабаит Суперфлай, който е бивш служител на корпорацията Мишима. Тези трима юнаци ще трябва да преведете през всичките нива на четирите игрови епизода. Това е и първото съществено нововъведение в геймплея – вашият собствен герой в повечето нива е придружаван от спътници (sidekicks), които ви помагат в битките, но и са голямо главоболие, тъй като играта свършва фатално всеки път, когато някой от тях бъде очистен. За да предотвратите подобен неприятен завършек, трябва внимателно да давате заповеди на своите спътници. Възможните команди са: Come, Stay, Get, Attack, Back off. Най-добре е винаги да държите под око енергията им и да ги инстуктирате да избягват битки, когато тя намалее. Освен това е много важно да се погрижите те да вземат своя дял от оръжията, муниционите, броните и медицинските пакети, които намирате из нивата. Няма никаква полза да бъдете алчен и да събирате сам всички благини, тъй като надписът GAME OVER е същото толкова окончателен, когато гадовете премахнат някое от приятелчетата ви, както и когато вие гушнете букетчето.

Друга важна подробност са

скъпоценните камъни Save Gems

с които се организира записът на играта в Daikatana. Известно е, че честото записване в подобни игри убива всякакво удоволствие от играта, тъй като много от играчите започват да се "сейвват" след всеки убит противник и да се "лоудват" щом енергията им падне под 50%. Това си е почти същото като използването на чийт-кодове – губи се онази незабравима тръпка да дебнеш враговете си в тъмното, когато си останал на 10% енергия и си знаеш, че ще преиграваш 20 минути, ако не успееш. Открай време дизайнерите са се опитвали да решат този проблем – още Dark Forces имаше уникална система от "животи" и "нива", а в Alien vs. Predator записът бе единствено автоматичен – в началото на всяко ново ниво. И в двата случая това обаче не се хареса на широката публика – продължението Dark Forces II: Jedi Knight си беше със съвсем обикновена save/load система, а за Alien vs. Predator бързо бе пуснат patch, добавящ тази функция. Явно масовият играч все пак не си пада особено много по предизвикателствата, но поне аз обожавам подобни "трудни" игри. В Daikatana авторите са намерили много елегантно компромисно решение – записът е позволен, но само, когато разполагате със Save Gem (освен това състоянието на играта се запазва автоматично на определени ключови места). И тъй като на едно ниво много рядко ще намерите повече от два такива камъка, можете да бъдете сигурни, че играта си е доста трудна и интересна. А за слабаците винаги ще си останат чийтовете, така че няма какво да се оплакват! Все си мисля да изнеса една морална проповед относно това колко е лошо да лъжете горката безсловесна машина, но май не е сега моментът...

Изненадващо, но в Daikatana се появяват дори и някои елементи, присъщи за ролевите игри. Или както би се изразил моят колега Момчил Милев:

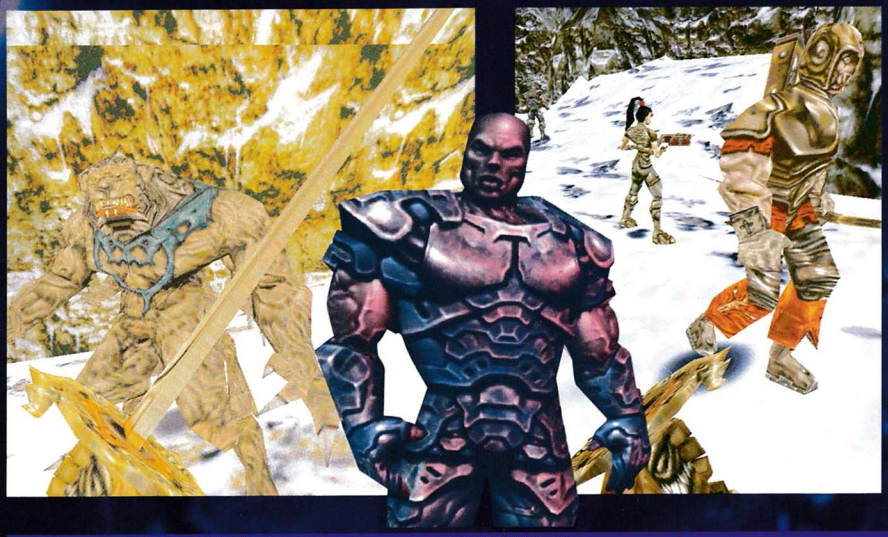
Боза с нафталин ;-)

Вашият герой има пет ключови характеристики (сила, акробатичност, виталност, скорост и мощ), които можете да повишите, когато съберете достатъчно опитност. Естествено, по-силните противници ви дават повече опитност (тоест по-бързо ще прокопсате, ако трепете гигантски мастити роботи, отколкото ако се занимавате с разни жаби из блатата). Колкото повече опитност придобивате, толкова по-трудно става следващото повишаване на показателите ви. Играта изкуствено налага ограничения в зависимост от вашия прогрес – например докато се борите с първия епизод не можете да повишите повече от два пъти един и същи показател. Внимание – всички убийства, които направите с помощта на меча Дайкатана, не ви дават точки опитност. Вместо това самото оръжие трупа "опит" и след време придобива нови способности. Също така всички убийства, направени от спътниците ви, не ви облагодетелстват по никакъв начин. При мрежовата игра опит се събира много по-бързо, отколкото в соловата кампания (както вашия играч, така и мечът си повишават статистиките по-бързо).

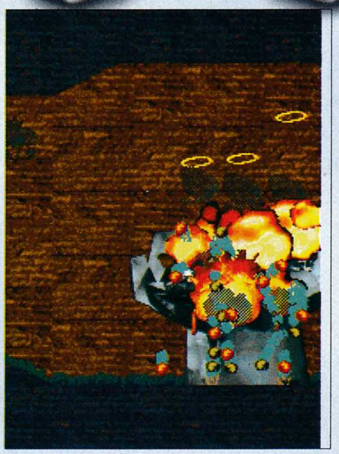
За завършек

Дойде време и на традиционната равносметка в края на статията. За мен е ясно, че Дайкатана не е онзи хит, който беше заплануван първоначално. Не само, че графиката е остаряла с няколко години, но и играта дава проблеми на адски много конфигурации (пуснахме я с Voodoo 1 и 2 чак след ръчно редактиране на конфигурационния файл .cfg, за допълнителна информация вижте новините на www.pcmania.bg, а с Voodoo 3 се проявяваха някои графични бъгове). Това е просто непростимо след толкова години разработка. От друга страна пък, тя е една от малкото игри напоследък, които наистина се опитват да предложат нещо ново. Daikatana наистина е доста позакъсняла, но въпреки това е забележителна игра по свой собствен начин, има в себе си много свежи идеи и е типичен пример за игра с потенциал на хит, провалена от демодираната графика и проточилата се разработка. Кой знае защо, сега се сетих за един куест и една реалновремева стратегия, издадени съвсем наскоро – Gabriel Knight III и Force Commander, които се оказаха в същата нелепа ситуация.

Боян Спасов



Handkerchief.



Има игри, които просто не се нуждаят от бомбастична графика, футуристични специални ефекти и страхотен звук, за да предизвикат спонтанния възторг на геймърите. Handkerchief определено спада именно в тази категория. Преди да мина към самата игра искам само накратко да вметна, че ако се възторгвате от заглавия като Metal Slug, Jazz Jackrabbit или Duke Nukem 2 е по-добре направо да си спестите четенето и да започнете усилено да си издирвате тоя екшън, защото в такъв случай със сигурност ви чакат много приятни часове пред мониторите.

За останалите, които още не са наясно какво ги чака, ще поясня, че Handekrchief е класически 2D side scroller в най-добрите традиции на аркадните автомати. Това означава, че вие командвате едно човече, което се опитва с цената на всичко (без живота си, разбира се) да премине от левия до десния край на екрана и да помете по пътя си всевъзможни препятствия под формата на най-разнообразни врагове. За сюжет в такъв случай е трудно да се говори, но все пак авторите са вмъкнали нещо като история, в която става дума за военни преврати, брадати революционери и тем подобни. Точно този аспект на играта обаче едва ли ще заинтригува някого, така че направо ще ви го спестя :-) По-важното е, че екшънът е здрав, а някои от хрумванията на дизайнерите на Handkerchief направо от световна класа. Такава е примерно идеята с power-ups, които не се намират под път и над път, а трябва да се купуват срещу твърда валута, като в цената им дори е включено ДДС :-) Това става по следния начин: След елиминирането на всеки противник от него остава само една златна или сребърна монета. След събирането ѝ ще забележите, че вашата сметка е набъбнала с някаква сума. Из самите нива пък са пръснати автомати, от които можете да си купите най-различни стоки... като например нова пушка, най-разнообразни по разрушителна сила бомбички, глюкоза (здраве) или пък един от суперскъпите save games. Вицът е, че всеки автомат е специализиран и от него може да се закупува само един вид стока, а връщане назад към вече минати територии няма, така че принципът е да пазарувате на място или да се надявате скоро да се натъкнете на същия тип автомат, което въобще не е сигурно, че ще ви се случи. Точно тук авторите са подходили малко садистично, защото за да успеете да съберете необходимите за записване 1050$ (вкл. ДДС), ще трябва да се откажете от бая други по-евтини екстрички, а и самите автомати, където се предлага услугата save game, се намират доста трудно. Другата лоша новина е, че разполагате точно с един живот и ако допуснете да умрете, чисто и просто ще видите кошмарния надпис Game Over без право на обжалване. Така че е добре внимателно да помислите преди да инвестирате изкараните с кървава пот доларчета в някое лъскаво пушкало и после да се окаже, че не ви стигат примерно 50$, за да спасите усилията си от последните няколко часа.

Иначе на тема графика и звук Handekrchief изглежда доста демодирано и едва ли ще привлече вниманието на геймърите именно с тези си качества. Силата на играта е в простия, но същевременно изключително добре пипнат геймплей, който я превръща в задължително заглавие за всички, които нямат нищо против да забравят за малко за 3D-ускорителите си и просто да пострелят на воля из добре направени нива.

Никола Дърпатов

графика	★★½☆☆☆	PC CD ROM
звук	★★★☆☆☆	
геймплей	★★★★★☆	
общо	★★★★½☆	

издател
XSIV

системни изисквания
Pentium 166, 32 MB RAM, 2 MB Video, DirectX 7

Action

Starlancer

Преди време имаше една реклама на безалкохолни напитки, която гласеше "Едно жадувано завръщане". Този девиз определено би могъл да се използва и за новата игра Starlancer. Още при първия поглед върху екипа, който е работил над това заглавие, се набиват две имена - Chris Roberts и Erin Roberts. Ако случайно не сте ги чували - Chris Robets е създателят на серията Wing Commander и на Privateer, а неговият брат пък бе отговорен за Privateer 2: The Darkening. Като цяло това са най-успешните космически симулатори на всички времена и едва ли има фен на жанра, който да не е прекарал голяма част от живота си именно с тези игри. След Wing Commander 4: The Price of Freedom и съответно Privateer 2 двамата братя напуснаха Origin и така да се каже минаха в нелегалност. Тяхната повторна поява на геймърския фронт става под егидата на Microsoft, а новата им игра се казва Starlancer и без съмнение ще бъде един от големите хитове на 2000 г.

Още при първото пускане всеки геймър, запознат с досегашното творчество на семейство Roberts, няма начин да не се плесне по челото и да си каже:

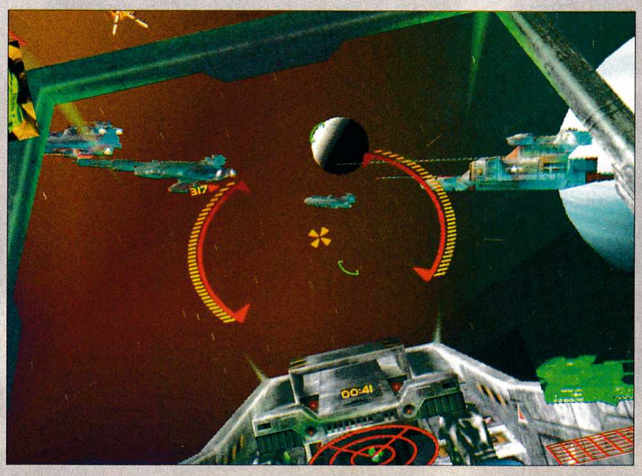
"Това си е Wing Commander 6!"

Действително, ако някъде из играта се появяваха Килрати или пък Christopher Blair, то Starlancer определено щеше без проблем да мине за нова част от легендарната космическа сага, защото всичко останало си е точно в този стил.

Но нека първо видим какво са измислили братя Roberts като история. Действието на Starlancer се развива през 2160 г., а мястото на драматичните събития е родната слънчева система. Тя се владее от две големи коалиции. В едната влизат Русия, Китай и няколко по-малки държави. Другата е предвождана от САЩ, които разчитат и на подкрепата на Германия, Италия, Франция и Англия. С други думи се е получило нещо като космически Варшавски договор, който се кара с космическо НАТО. След дългогодишни конфликти двете враждуващи суперсили най-накрая успяват да постигнат мирен договор. Радостта от събитието обаче е доста кратка. Един ден руската космическа флота ненадейно напада западняците и по време на удара успява да унищожи почти всички вражески единици. Западните съюзници изпадат в шок от вероломната атака и са на път да загубят войната. В този критичен момент върховното командване се обръща за помощ към цивилното население. На бърза ръка е сформирана нова флота от цивилни, които имат някаква бегла представа за управлението на космически кораби.

Именно на това опълчение се възлагат и последните надежди за обрат в битката срещу опитната и превъзходно въоръжена руско-китайска армада, която се готви всеки момент да съкруши последните огнища на съпротивата...

Вие започвате играта като доброволец, който е зачислен в 45-и космически батальон. Там заедно с останалите новобранци скоро ще откриете, че врагът има направо смазващо превъзходство в количествено и техническо отношение. Още в първата мисия ще се сблъскате със stealth кораби, а само няколко минути по-късно ще имате съмнителното удоволствие да атакувате с лек изтребител



графика	★★★★★☆
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★½

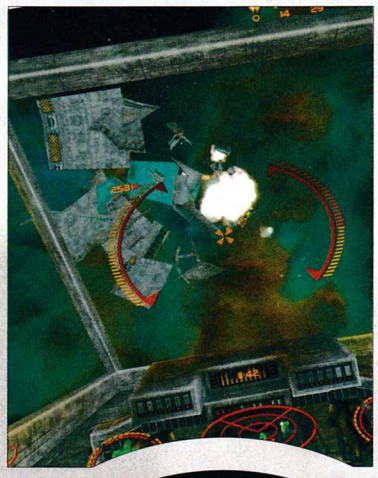
PC CD ROM

Space Simm

издател
Microsoft www.microsoft.com/games/da/starlancer/

системни изисквания
Penitum 266 MHz, 64 MB RAM, 2 MB Video card, Windows 95/98, DirectX 7

космически крайцер. Мисиите естествено стават все по-трудни и пълните новаци в космическите игри със сигурност ще изпитат сериозни затруднения още в самото начало. Wing Comman-sder ветераните обаче със сигурност ще бъдат на седмото небе, че дори и отвъд него. Първата радостна вест е, че Starlancer използва точно същия страхотен интефейс, който превърна предишните творби на Chris Roberts в най-успешните космически симулатори на всички времена. Всеки, който е играл някога Wing Commander или Privateer, няма да има да разучава нищо по управлението, а незапознатите ще се ориентират за броени минути в управлението на корабите. Абсолютно всички бутони и индикатори в кокпита са си същите като в Wing Commander 4. Тук е редно да вметна, че без джойстик просто няма смисъл въобще да се захващате за игра. Управление само с клавиатура по принцип е възможно, но няма да можете да контролирате особено прецизно движението на вашия кораб и бързо ще станете жертва на някои руски пилот.



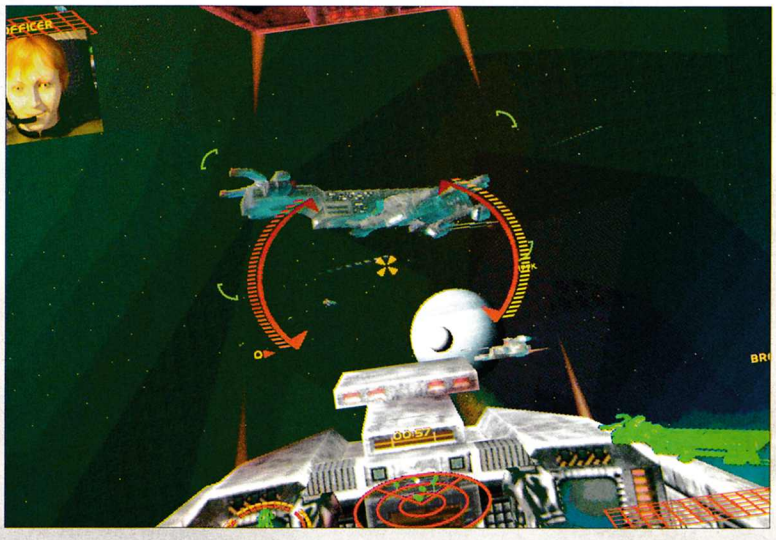
Сега, разбира се, следва и логичният въпрос: А какво все пак е новото, което прави Starlancer по-различна от останалите космически игри? Отговорът е: Много неща! На първо място невероятната графика и звук. Без никакво съмнение това, което ще видите на екрана, е с класи над всички конкурентни продукти. Chris Roberts винаги се е славил с това, че неговите игри изстискват абсолютния максимум от наличния хардуер. Starlancer не прави изключение от това правило.

Космическите кораби са нарисувани с невероятен детайл

и на моменти ще имате впечатлението, че виждате всяка драскотина, причинена от поредния лазерен лъч. Същото важи в пълна степен и за звука. Музиката със сигурност скоро ще бъде издадена на отделно CD, а за останалите звуци може само да се каже, че ще се чувствате все едно действително сте в кокпита на боен кораб. Особено ако имате 3D-звукова карта и подходящи колони, ви е гарантирано едно изживяване, което не се среща всеки ден. Най-интересното е, че въпреки всичко това играта има не само софтуерен режим за малцината останали геймъри без 3D-ускорители, но и доста умерени системни изисквания. Според документацията минималната система е P233, а най-любопитното е, че на такава машина действително ще можете и да играете. Въобще един от редките случаи, в които Microsoft си спазват обещанията 100% :-)

Графичните фойерверки като такива едва ли са голяма изненада за феновете на Chris Roberts. Поскоро на очи се набива пълното отсъствие на видеофилми. На двата диска има само около 25 минути видео, а дори и то не е снимано с истински актьори, а е правено изцяло на компютър. Като изключим интрото други големи филмчета почти няма, а действието се разказва по време на самите мисии най-вече с разговорите между пилотите. Честно казано след първоначалния шок от това решение аз поне стигнах до извода, че това е добър подход, защото графичната система на играта е достатъчно добра, за да прави излишни рендерирани филмчета, а и така не се получава никакво

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20



накъсване на действието. На борда на кораба-майка също има промени. Отпаднали са разговорите с останалите членове на екипажа и любовните аферки на главния герой, но за сметка на това пък можете да гледате новини по телевизията, да четете информациите за вашите подвизи и общата политическа ситуация на екрана на вашия компютър и най-вече да се наслаждавате на присъдените ви от командването отличия :-) Изключително приятни са и нововъведенията в геймплея. Тук явно е положено особено старание, защото Starlancer предлага доста нетипични за жанра неща. Първото са

динамичните мисии

Това означава, че всяка мисия е разбита на отделни минимисии. Новото е, че в зависимост от това как се справяте с тях действието се променя в рамките на съответната мисия. Ако на първия nav point примерно успеете да се справите безгрешно, след това ще имате работа със значително отслабен противник и обратното, ако допуснете част от враговете да се измъкнат, те ще си повикат подкрепления, които ще направят живота ви доста труден при следващото стълкновение. Цялостното изпълнение на отделните мисии пък има отражение върху хода на самата война. На няколко места действието се развива по различен начин в зависимост от представянето ви до този момент. Като цяло чак след второто или третото превъртане на Starlancer ще можете реално да претендирате, че сте видели повечето от мисиите. След като свършите соловата кампания пък за пръв път в историята на космическите екшъни ще имате възможност да се пуснете в

мрежова битка!

Да! Starlancer най-накрая предлага и нещо за любителите на мрежовата игра сред космическите пилоти. Единият режим е така нареченият cooperative mode, в който вместо да разчитате на управлявани от компютъра wingmen ще можете да си сформирате елитна ескадрила заедно със своите приятели. Много повече внимание обаче предизвиква възможността за dogfight, която вероятно ще стане хит по залите за игри. В този вид игра могат да участват до осем души, които освен в локална мрежа имат възможност да играят и online през сървърите на Microsoft.

Говорейки за битките, е редно да кажа с няколко думи и какво ще имате на разположение в тях. По отношение на арсенала авторите са се погрижили за сериозно разнообразие. Общо има около 15 кораба (за всяка мисия ще можете да избирате между поне 3 модела) като по-голямата част от тях стават достъпни чак към края на играта. Всички те са въоръжени с доста внушителен арсенал, които обхваща над 20 различни вида ракети и лазери. Под формата на противници пък ще се сблъскате с над 80 различни кораба, които включват както леки изтребители, така и гигантски крайцери, които карат Star Destroyer-ите от Star Wars да изглеждат като бедни роднини. За съжаление не е предвидена възможността да летите като руски пилот, което поне според мен би придало допълнителен чар на играта. Но пък това може би е оставено за някой mission pack или Starlancer 2 :-)

В заключение мога само още веднъж да повторя, че братята Roberts не са се изложили. Starlancer е една почти перфектна игра, която в много отношения дори надхвърля предварителните високи очаквания на феновете. Поне според мен едва ли ще се намери истински фен на космическите паталами, които да се занимава с каквото и да е било друго преди да я превърти, а това значи доста в наши дни.

Никола Дърпатов

sony style

DCR-TRV620
Цифрова камера (Digital 8) с Мемори Стик (Memory stick)
Запис от всякакъв аналогов/цифров източник или компютър
3.5" цветен LCD дисплей
Цифров PCM цвук (16/12 bits)
Super Steady Shot / Super Night Shot
i.Link (DV in-out) IEEE1394
Цифрови ефекти
Фото режим – на лента и Мемори стик
Ръчен / Автоматичен фокус
Дистанционно управление

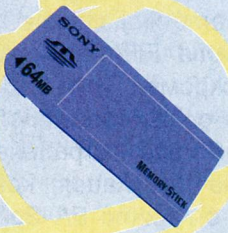
Cyber-shot
Digital Still Camera

DSC-S70 (Cyber-shot)
Цифров фото апарат
с Мемори Стик и USB връзка
3.34 милиона пиксела CCD
Оптика Carl Zeiss "Vario Sonar"
3x оптичен и 6x цифров Zoom
Ръчен / Автоматичен фокус
Корекция "Червени очи"
JPEG 2048x1536; 1600x1200; 1280x960; 640x480
HQ MPEG (16,6 frames) / BMP / TIFF / GIF
Формати 4:3 и 3:2
24 битов цвят

Memory Stick MSA-64A
64 Мегабайта Мемори Стик
съвместим с всички цифрови
фотоапарати, компютри и цифрови
камери Сони. Одобрен от 41
компютърни производителя.
Произвежда се от 6 компании.

MSAC-PC2
"Read – Write" флопи дисков
адаптор за Мемори Стик
Ползва се като нормална дискета

Вашето PC



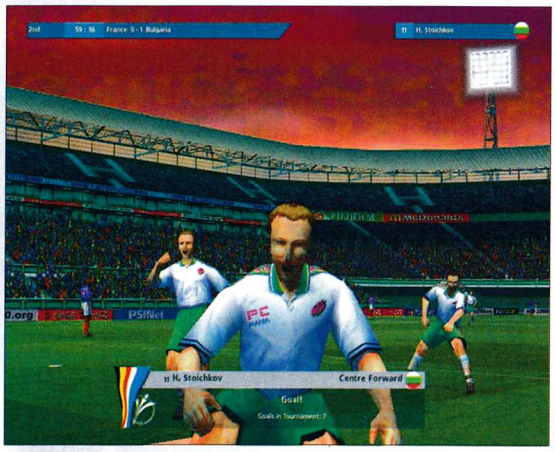
от професионалиста до любителя

www.sony-europe.com
тел: (02) 958-81-029, 58-16-46

UEFA EURO 2000

След като преди няколко месеца излезе поредното издание на добре познатата ви поредица FIFA 2000, сега каталогът на лидера в спортните симулации EASports се допълни с ново заглавие, посветено на предстоящото Европейско първенство по футбол. Играта е наречена EURO 2000 и в нея няма да имате "щастието" да попаднете в света на американската Major Soccer League, да се състезавате с екипа на Папуа Нова Гвинея или да се борите за честта на някое световно неизвестно футболно клубче от Обединените Арабски Емирства. Този път хората от Electronic Arts правят сериозен реверанс към феновете на най-популярния спорт от нашия континент, като им предлагат чудесната възможност да прекарат вълнуващи часове с всичко добро (или не чак толкова) от еврофутбола. ЕВРО 2000 за първи път ще се провежда едновременно в две държави – Холандия и Белгия и както вече знаете, за кой ли път нашият национален отбор не можа да намери място сред класиралите се за този най-голям европейски футболен форум. Затова сега спокойно можете да поправите слабото представяне на националния ни тим и поне във виртуалната футболна фиеста да си осигурите малка доза национално самочувствие.

През последната година се появиха много както като количество, така и като качество футболни симулации, но всички те бяха много далеч от нивото, характерно за продуктите на EA Sports. Това беше неоспорим факт до появилото се в края на миналата година Microsoft-ско отроче наречено International Football 2000. Това заглавие, част от новата стратегия за инвазия в пазара на развлекателен софтуер, се отличаваше с приличен геймплей, добър звук и много качествено графично оформление. Това далеч не бе достатъчно, за да разклати железните позиции на поредицата FIFA и макар да постигна скромен успех, беше практическо доказателство, че е възможно да бъде направена прилична футболна симулация, която да не започва с логото EA Sports. Интересен беше също така и фактът, че въпреки липсата на лицензно споразумение с Международната футболна федерация, Microsoft успяха да изпреварят тематично конкурентите си и независимо от измислените имена на футболистите тази игра беше ориентирана към квалификациите и самото EURO 2K.



Всяка нова FIFA се очаква с голям интерес от почитателите на виртуалния футбол, но най-често задаваният въпрос е какво ново може да се намери в поредното издание. А краткият и ясен отговор гласи: "Почти нищо". Тази футболна симулация е поредното доказателство, че в EA Sports, освен че знаят как да правят добри игри са наясно и с това как по най-добрия начин да измъкнат парите на запаления по компютърния футбол геймър.

Интерфейсът е променен значително, но запазва познатата прецизност, опростеност и интуитивност, така че не би създал проблеми дори и на хора, които за първи път се сблъскват с тази поредица. Възможностите за игра са почти същите. Първата е така нареченият приятелски мач. В него можете да се срещнете със съперник по избор и да прецените какво ниво на трудност да изберете, така че да не изпаднете в положението да докосвате топката само когато я вадите от мрежата си. Вторият вариант - EURO 2000 съдържа в себе си целия квалификационен цикъл и същинската част на това така вълнуващо футболно събитие. В Challenge можете да създадете турнир с избраните от вас отбори и по пътя на прякото елиминиране да излъчите победителя. В така наречения Golden Goal мачът продължава до момента, в който единият от противниците отбележи предварително определеното количество голове. Както

футболна симулация

графика	★★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★½

PC CD ROM

PlayStation

издател
EA Sports
www.easportseuro2000.com

системни изисквания
Pentium 166, 32 MB RAM, 4 MB 3D Video

сами можете да се досетите, така се отварят интересни хоризонти за игра в мрежа. Skill Drill пък е изпитание за техническите ви възможности. Тук ще трябва да изпълните перфектно различни футболни елементи като най-разнообразни финтове, шутове, пасове и други. Всичко това е една чудесна тренировка преди да се впуснете в истинската битка на терена. Неприятна новост е, че в поредния епизод от тази футболна симулация вече няма да можете да внасяте промени във физиономиите на играчите, в стила и цветовата окраска на екипите им. Не знам по каква причина авторите са се отказали от тази опция, но при всяко положение така играта само губи част от очарованието си.

По отношение на графиката в EURO 2000 е запазено и доразвито всичко добро, което видяхме в зимното издание. Детайлността на футболистите е станала много по-висока. Налице е по-голямо разнообразие във физиономиите, както и наченки на реализъм в мимиката на футболистите. Движенията им в сравнение с по-старите издания са доста по-плавни, накъсванията са сведени до минимум. Почти перфектно е оформлението на терена и пресъздаването на различните климатични условия. Снегът, дъждът, отблясъците от слънчевата светлина, меките сенки от изкуственото осветление и раздвиженото небе не могат да компенсират липсата на истинска футболна атмосфера на стадиона. Публиката все още подскача стереотипно и на практика липсват почти всички атрибути като факли, ракети, димки и т.н., които правят от футболната среща незабравимо преживяване. Разбира се, ако от EA Sports бяха включили и това в иначе добре изпипаната симулация, щяха да се покачат драстично системните изисквания, което пък от своя страна щеше да намали чувствително броя на потенциалните купувачи.

Звукът в EURO 2K не се отличава с почти нищо ново. Коментарите за пореден път са безкрайно скучни, скандиранията на публиката са почти еднакви за всички мачове, а надеждите на феновете, че авторите ще направят известни промени в това отношение, очевидно ще се отложат за следващата част от футболната симулация.

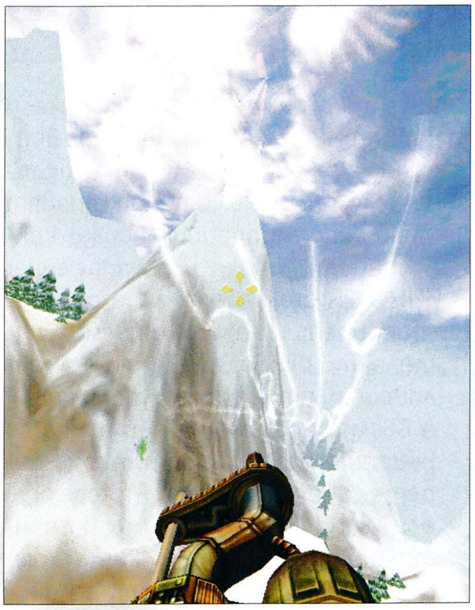
В EURO 2000 бутоните, с които ще контролирате движенията на футболистите, са същите, с които вече сте свикнали, така че няма да ви се налага да предефинирате контролите или пък да заучавате новите им позиции. Тактическите и стратегически схеми са същите и всяка промяна в игровата постройка на играта веднага намира израз в реалното положение на събитията по терена. За да разчитате на краен успех, ще трябва доста гъвкаво да променяте тактиката на вашия отбор. Това се допълва и от различните умения и качества на отделните тимове. Като критерий за силата на отбора е определящо мястото, което той заема в непрекъснато обновяващата се класация на FIFA. Така ако един срещу друг са противопоставени отбор от челната десятка и такъв от края на класацията, веднага ще усетите разликата в класата. По-слабите отбори правят непрекъснато досадни грешки както в защита, така и в нападение. В EURO 2K ще забележите сериозно подобрение на изкуствения интелект. Отбелязването на голове от стандартни положения е възможно само на най-ниското равнище на трудност. Ако изберете обаче нивото Professional или World Class, това става почти невъзможно, тъй като компютърните футболисти се движат доста бързо, покриват зоните, в които действате и успешно блокират опитите ви за показване на индивидуална игра. Впечатление прави и това, че виртуалният ви противник също е в състояние да променя тактическата си схема според актуалната ситуация на терена.

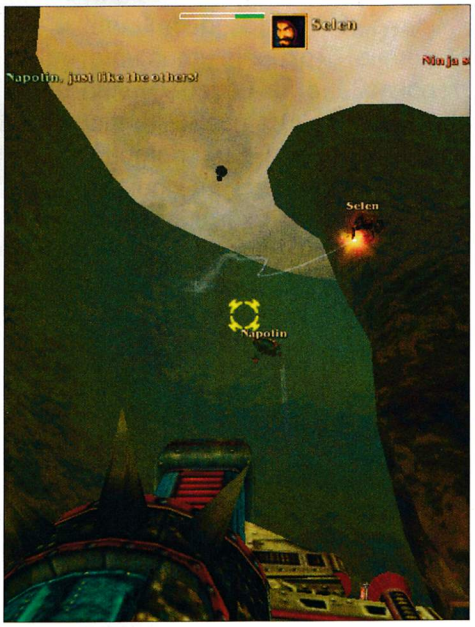
Новото творение на EA Sports много малко се отличава от видялата бял свят в края на миналата година FIFA 2000. Различното в EURO 2000 е ограничено единствено и само до сюжета, но както показва практиката, и това е напълно достатъчно основание за почитателите футболните симулации да направят всичко възможно да се сдобият с новото издание на традиционно качествената игра.

Владо Георгиев

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

FLYING HEROES





Ако трябва да си призная честно, в началото Flying Heroes ми звучеше като поредния адски досаден самолетен симулатор, от който на талази се точи американски патриотизъм. Пет минути след като си я включих обаче веднага стана ясно, че съм изпаднал в изключително дълбока заблуда... Има игри, които приличат единствено на себе си и Flying Heroes е една от тях. На пръв поглед тя прилича на нещо като симулатор, но на практика си е един чистокръвен екшън и то доста близък по замисъл до заглавия от типа на Unreal Tournament и Quake 3 Arena.

Всъщност Flying Heroes адски много ми напомня "Операция Хаос", който е един от любимите ми фентъзи-романи. В него става дума за фантастична паралелна вселена, където човечеството се намира във вихъра на една твърде странна Втора световна война. Едни срещу други се изправят армиите на САЩ и Сарацинския Халифат. Те обаче не използват танкове, кораби и самолети, а летящи килимчета с тежки картечници, десантни метли в стил "Баба Яга" и автоматични оръжия със сребърни куршуми, предназначени за избиване на свръхестествени създания...

Нещо подобно ви очаква и във Flying Heroes. Попадате в магическата страна Хесперия, където технологичната цивилизация съжителства с мистичния свят на магиите. Жителите на тази фентъзи-държава открай време са луди на тема "въздушни битки". Хората в Хесперия са толкова пристрастени към небесните сражения, че превръщат тези своеобразни гладиаторски боеве в свое основно занимание. Постепенно битките прерастват в национална шампионска лига, която е не само борба за чест и слава, но и изключително доходен бизнес. Майсторите на въздушния бой са организирани в четири отделни клана, всеки от които използва коренно различни тактики, за да се пребори за шампионската титла. Бойците от групировката Sky Knight произхождат от южната провинция Дебореа и летят на гърба на гигантски птици, чийто размах на крилата достига до 40 метра. Така наречените Lizard Riders пък са загадъчни планински обитатели, които са се научили да управляват грамадни летящи гущери. Останалите два клана – Hammercraft и Magion – използват съответно технологични постижения и магии, за да задвижват своите летящи приспособления. Въздушните бойци на всеки един от клановете използват абсолютно различни оръжия и притежават свои уникални особености, които правят геймплея доста разнообразен. Птиците на Sky Knights например са изключи-

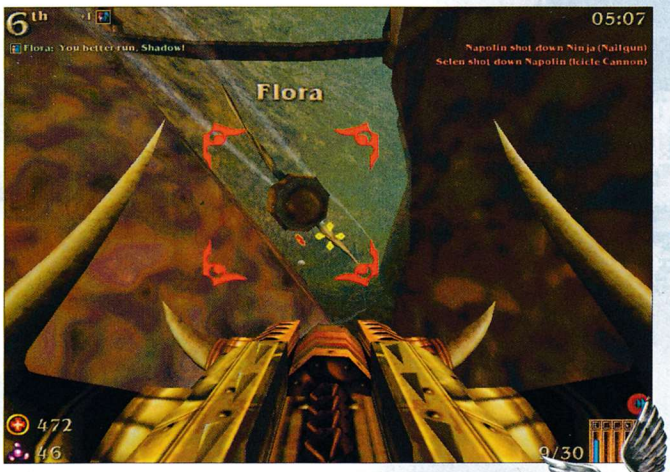
3D FLIGHT ACTION

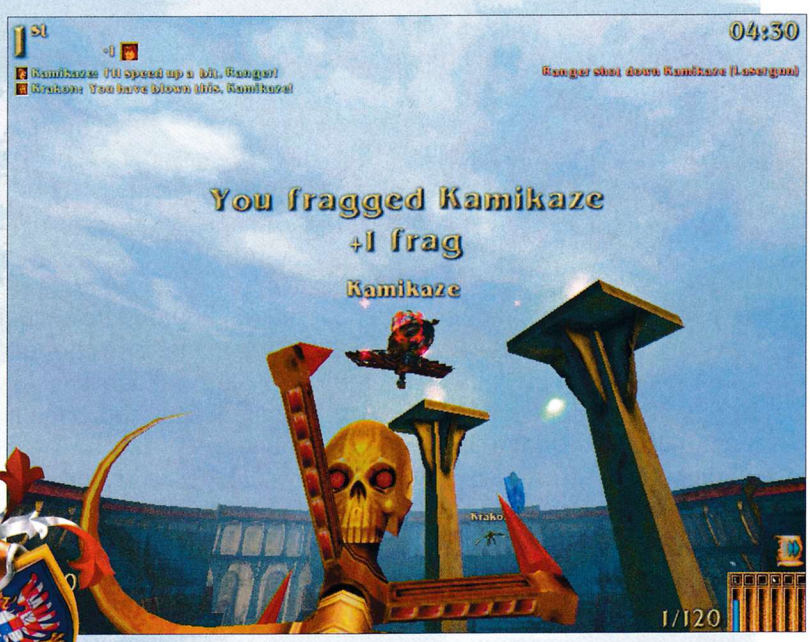
графика	★★★★★☆
звук	★★★½☆☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател
Take 2 Interactive / Illusion Softworks
www.take2games.com

системни изисквания
Penitum 266, 64 MB RAM,
3D Video card, DirectX, Windows 95/98



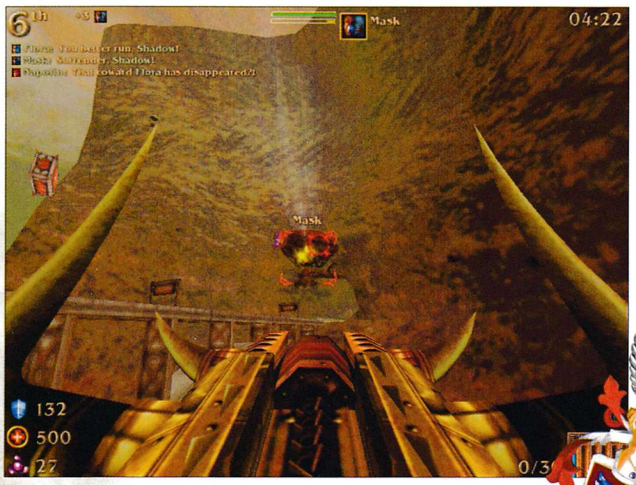


телно бързи и маневрени, но със слаба защита. Летящите кораби на Hammercraft пък наподобяват истински въздушни крепости, но са принудени да компенсират своята тромавост с арсенал от изключително разрушителни оръжия...

Геймплеят на Flying Heroes само привидно напомня на симулатор. На практика това си е най-обикновен ботмач в стил Unreal Tournament, тоест за определено време трябва да ликвидирате максимален брой компютърно симулирани противници (наричани по-често ботове). Единствената разлика в сравнение с традиционните тримерни екшъни е, че можете да се движите свободно в трите измерения и използвате малко повече клавиши.

В хода на играта трябва да преодолеете няколко последователни шампионски лиги, всяка от които е разделена на отделни арени.

Всичко дотук сигурно ви звучи като стандартен ботмач. Създателите на Flying Heroes обаче са се постарали да внесат и някои доста разнообразни нововъведения. В хода на действието трябва да се научите не само да се движите бързо и да стреляте точно, но и да управлявате своите ресурси. Просто почти всяко нещо в играта, като се започне от най-простите оръжията и се стигне до летящите килимчета и хвърковатите зверове, се купува с пари. А парите, както би казал любимият на всички финансов министър Муравей Радев, не растат по дърветата. За съжаление се налага да си заработите всичко сами.



Започвате играта с мизерен бюджет и възможно най-евтиното средство за летене – някое

мършаво крилато влечуго или прокъсан летящ килим

Разполагате само с едно пушкало, което общо взето не може да убие и врабче. Но не се притесняйте – за всеки ликвидиран противник ще получавате съответната парична награда. Първоначално тя може да ви се види малко мизерна, но в хода на играта ще набъбва. Когато натрупате достатъчно средства, ще можете да си купувате по-мощни оръжия и средства за летене или пък да ъпгрейдвате това, с което разполагате. В по-късните фази на играта дори ще можете да наемете компютърно симулиран уингмън, който да се бие в лигата рамо до рамо с вас.

Всъщност сами ще се уверите, че крайният изход на играта до голяма степен зависи и от правилното разпределение на средствата. Просто в един момент може да се окаже, че оръжията, които сте си купили, не ви помагат много в съответната мисия...

В най-общи линии това е всичко. Flying Heroes е игра, която със сигурност ще ви грабне, стига да си падате по екшъна. По всяка вероятност няма да откриете нещо революционно ново, но със сигурност ще се позабавлявате. Така че ако сте почитател на Unreal Tournament или Quake 3, съветвам ви да не я пропускате.

Момчил Милев

evolva

Преди да се впусна в голямото нощно рецензиране, трябва да предупредя тези, които за пръв път чуват името Evolva, че тази игра е създадена, за да се демонстрират нагледно специалните възможности на GeForce2 GTS, а именно Sharding Rasterizer. (Технология, която дава възможност да се създадат материи като плат, желязо, дърво...) За редовия български геймър това означава преди всичко едно – че авторите са се старали да представят в най-добра светлина новия чип на nVidia и да зарадват очите на потенциалните му купувачи, а не да доставят удоволствие на Сульо и Пульо. Доколко успешно са се справили с пропагандата не можах да разбера поради печалната липса на GeForce2 GTS :).

Дори с Riva TNT така нареченият тактически екшън Evolva си изглежда съвсем прилично, освен това предлага голяма интерактивност и лесно управление, а и сюжетът не е за изхвърляне.

В далечното бъдеще сме и макар от днешна гледна точка да не изглежда много правдоподобно, човечеството още съществува. По това време кошмарът на всички цивилизации във вселената е бързо разпространяващ се паразит, който унищожава планетите по такъв необикновен начин, че традиционните методи на защита са безсилни да се справят с него. Агресивното чудо полека лека прораства навсякъде из заразената планета и снася гнуснейши яйца, които щом достигнат нужната степен на зрелост се изстрелват в космоса, където продължават да заразяват каквото им попадне.

За да не му се пречкат при тази бурна размножителна дейност, неканеният гост си създава армии пазачи, които освен че го охраняват, се нахвърлят при всяка възможност върху туземните обитатели, което в действителност е малко безсмислено, защото при изпращането на яйцата на следваща смъртоносна мисия в космоса планетата приемник така или иначе се унищожава тотално. Единствената реална отбрана срещу множащия се паразит и неговите бодигардове е генното инженерство и неговият венец – резултат от дългогодишни военни експерименти – т. нар. Genohunters.

Ловецът на гени е максимално адаптивното създание

чиито способности да мутира карат Терминатора да се свре в ъгъла и да си гризе долната устна от срам. От останките на всички убити същества Ловецът може да си взима ДНК образец и след щателен анализ да абсорбира всички полезни качества от тях. С други думи – каквото е могло съществото прживе, това умение ще получите от него. На практика това изглежда така, че след ликвидирането на нещо дето скача ще можете и вие да заскачате :).

Вие сте шефът мутант – Evolva – и управлявате дистанционно от борда на космическия си кораб екип от четирима Ловци на гени. Мутациите на юнаците ви за всеки поотделно определяте вие и си правите войници по свой вкус, което е много приятно усещане – особено, когато се справят със задачите си. Не изпадайте в паника, ако не придобиете някое желано умение след първото убийство – колкото повече убивате, толкова по-голям шанс за добре комплектовани чужди гени имате.

Мутирането е голямата новост в играта. На практика обаче нуждата да извършвате мутациите ръчно е много дразнеща, нищо, че това е замислено като основна атракция в Evolva. Можете да управлявате командата си съвсем елементарно, да разделяте и групирате както си искате вашите Ловци на гени, да им давате самостоятелни задачи, ако ви стис-

Action/Strategy/RPG

графика	★★★★★
звук	★★★★½
геймплей	★★★½
общо	★★★½

PC CD ROM

издател
Computer Artwork / Virgin Interactive
www.evolva.com (flash 4 required)

системни изисквания
Pentium II 233, 64 MB RAM,
3D Video, DirectX, Windows 95/98

ка, както и да превключвате активното оръжие на всеки от тях. Един съвет: вашите хора не само взимат ДНК от трупове, но и най-тривиално се хранят с мърша, затова когато животът на някой от тях намалее, пускайте го напред в битката.

По какъв начин ще напредвате и кои мутации са подходящи и желани си е само ваш избор и

Всяко преиграване ще бъде уникално

поне що се отнася до конфигурацията на уменията на вашите Genohunter-и и до пътищата, по които ще достигате до целите си. Това е основното предимство на Evolva – неизчерпаемите варианти за преиграване – и то не само заради многото възможности за мутации, но и заради силно интерактивната среда – можете да разтопявате леда, да подпалвате различни растения и да трошите скали (все пак не всички). И, разбира се, мултиплейъра – тепърва ще се види кои мутации всъщност са най-полезни и кого го бива за генен инженер.

Всичко звучи прекрасно, но играенето на Evolva си е скучновато и даже ми напомни ученическите години, в които чест педагогически похват беше да те убеждават, че само глупаците можели да скучаят, умните хора били намирали храна за мозъка си навсякъде.

Все пак вярвам твърдо, че производителите на игри трябва да създават увлекателни продукти, а не геймърите да си казват, че щом тази игра е убийствено досадна, сигурно имат слаби мозъци.

При все че няма някакви фатални недостатъци, Evolva доста дразни с някои неща. Както например брифингите са от ясни по-ясни и разполагате непрекъснато с on line help, уж всичко е точно, изведнъж изникват тъпи проблеми като примерно това, че двете спори, които са ви нужни за създаването на свръхмощен експлозив се отличават една от друга по някакъв цветови нюанс, при положение, че спори из нивото дал Господ... Никой не може да ме убеди, че това е нарочно замислен пъзел, а не чиста мърлящина на програмистите. Просто играта е най-вече екшън ориентирана и няма нищо, което да навежда на мисълта, че е жизнено важно да се оглеждате крайно внимателно и да запомняте не само къде какво има, но и дали беше сивосинкаво или сивозеленикаво. Въобще доста от печелившите решения не следват логически от нищо, а са си чиста необяснима случайност. Та като се опитате да проследите защо сте постъпили така, а не иначе, да си дадете единствено отговора

"Умен съм, сетил съм се"

Освен това по неясна за мен причина почти навсякъде са спестили текста и по-голямата част от менютата са само графични. Можеше и да не се прави на въпрос, но този, който е правил иконите, е бил надарен с фантазия далеч над средното ниво и е нарисувал едни тайнствени руни, разположени на безсмислени места по екрана, та да приличат на декоративни винетки и финтифлюшки. Техният смисъл ми се проясни на трето ниво след успешно извършени 120 мутации, подбрани съвсем интуитивно – имало значи тълкуване (макар и руническо).

И нещо за разтуха накрая: има опция за зелена кръв, ако такава предпочитате :)

Елица Тодорова

SUPER 1 KARTING

Какво е общото между Шумахер, Хакинен, Сена и Менсъл ? Очевадният отговор е, че всичките са били шампиони във Формула 1. По малко известно е, че всичките те са започнали състезателната си кариера с картинг. Тези малки машини са дали старт на кариерата на почти всички по-известни пилоти. Любопитното е, че досега този доста популярен спорт беше някак си пренебрегван от софтуерните фирми, а през последните 3 години на пазара не се беше появявала нито една сериозна картинг симулация за PC. Пропускът явно е направил впечатление и на германците от Midas, които естествено са решили да запълнят празнината с новата си творба, която се продава под заглавието Super 1 Karting.

Както си му е редът, авторите на играта са използвали актуалното световно първенство по картинг. Това означава на практика, че геймърите ще могат да се пуснат по оригиналните писти, по които се провеждат и истинските състезания и ще могат да покарат и автентични машини, с които се води борбата за световната титла. В резултат ще имате избор между 10-ина трасета и почти двоен брой картинги, като най-мощните от тях развиват скорости от над 150 км/ч. Това

със сигурност ще задоволи и попретенциозните, така че е време да обърнем внимание и на реализацията на самата игра.

Като начало ще можете да се пуснете в един от двата режима на игра - arcade и simulation. За съжаление не е предвидена възможност да се изиграе целият сезон в неговата хронология, но този пропуск поне според мен не е фатален. В режим arcade картингите се управляват елементарно и най-важното е да запазите малко хладнокръвие, за да постигнете добри резултати. Истината за сложността на този спорт лъсва, когато решите да пробвате simulation. Преди да излезете срещу коравата конкуренция на пистата е добре да погледнете настройките на вашето возило. Най-късно там ще забележите, че картингите може и да приличат на детски играчки, но в действителност са си доста сложни машини. Това, което ви очаква в съответните менюта, почти по нищо не отстъпва на опциите, с които имате да се борите примерно във Formula 1 Championship 2000. След като минете през този етап следват и самите състезания. Тук е една от най-приятните изненади, които са подготвили авторите на играта.

В графично и звуково отношение Super 1 Karting прави отлично впечатление. Пистите и самите возила са изобразени с голям детайл, а цялата игра върви превъзходно и на по-скромни машини стига да разполагате с приличен 3D-ускорител, но междувременно това си е съвсем нормално нещо и едва ли има сериозен геймър, който да не разполага с необходимата за играта машина.

Въобще ако сте любител на автомобилни симулации, определено си заслужава да обърнете внимание на Super 1 Karting. Програмистите от Midas са се постарали доста при правенето на играта и са постигнали впечатляващи резултати, които със сигурност ще се харесат на феновете на жанра. А освен това, както вече стана дума, друг актуален симулатор на картинг така или иначе няма :-)

Никола Дърпатов

Racing simulator

графика	★★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател
Midas
www.gamesarena.com

системни изисквания
Pentium 200, 32 MB RAM, 3D Video, Windows 95/98

ЕЛАТЕ И ВИЖТЕ

ЗАПОВЯДАЙТЕ В НАЙ-ГОЛЕМИЯ КЛУБ НА БАЛКАНСКИЯ ПОЛУОСТРОВ

БУРГАС, ул. "Вардар" №1
(под Ритуалната зала)

- 84 игрови компютъра в една зала
- само 19-инчови монитори
- Voodoo 3 3000
- 256 Kbps по наземна линия и 2 Mbps по сателит
- качествен разговор по Интернет до Европа и САЩ
- видеоконферентна връзка
- свръхяки компютърни конфигурации
- суперманиакален интериор
- денонощен бар
- DVD плейъри
- скенери и цветен лазерен принтер
- продажба на лицензирани игри

ПРОМОЦИЯ! САМО до 15 Юни!

Всички гости от София и Пловдив получават карта за 15 лева безплатна игра. Елате и вижте какви зали ще има във вашите градове до края на годината. (А това е само бета версията :)

тел 056/ 803 505

За повече информация и новини от света на игрите
www.virtualworld.bg

MARTIAN GOTHIC
UNIFICATION

Обикновено разделям игрите-куестове на три основни вида: при първия от тях производителите залагат главно на графичните прелести, а такова нещо като добър gameplay е направо непознато и за да се компенсира липсата му, се слагат няколко абсолютно безсмислени и тъпи загадки (обикновено свързани с някакво досадно подреждане на предмети) – типичен пример е Atlantis II; вторият тип куестове са по принцип интересни и с добър сюжет – само дето трябва да правите възможно най-нелогичните и безсмислени действия (и най-лесно се минават с просто експериментиране, като започнете от най-тъпата комбинация – по този повод си спомням началото на играта Lost in Time – там трябваше да влезете в градината на една къща, градината бе заобиколена от невисока ограда, портата – заключена с катинар, точно пред вратата пасе кон, а наблизо има спрян трактор... и за да влезете трябваше да дадете на коня една ябълка и той (нахранен, вероятноJ) си тръгва, след което да излеете киселина (от акумулатора на трактора) върху катинара и той изчезва!

Разбира се, всеки нормален човек щеше да изяде ябълката и да замери коня с огризката, след което просто да прескочи оградата!

Третият тип куестове обаче ми харесва на много – богат сюжет и интересен gameplay и най-вече:

логични загадки и логични решения!

В тези игри като намерите компютър ще го използвате именно като компютър, а ако имате радиопредавател – е, ще радиопредавате, разбира се... а за да намерите решенията, ще трябва да разчитате основно на взаимодействието между персонажите и околната среда и търпеливо да събирате, обменяте и да осмисляте събраната информация.

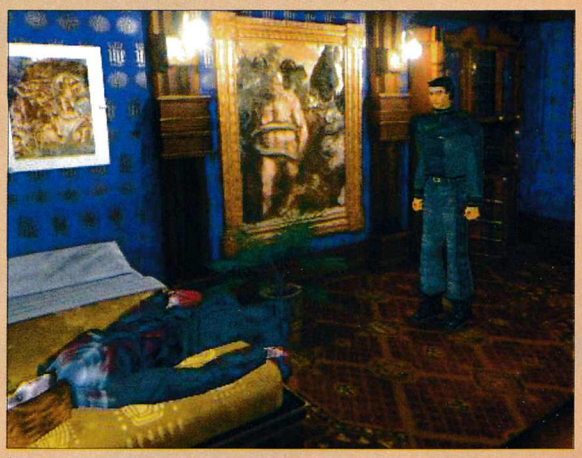
След такъв обширен увод следва да сте се досетили, че новата Martian Gothic: Unification спада именно към този последен и предпочитан от мен тип куестове. Основното в него е точно това – събиране и осмисляне на информация и взаимодействие между персонажите и околната среда – и понеже стана въпрос за персонажи – тук ще имате точно трима герои и ще можете и ЩЕ ТРЯБВА да ги използвате и тримата – по различно време, различно място и за различни действия (в играта има и малко екшън – ще намирате оръжия и ще се наложи да ги използвате - по което малко прилича на System Shock, но стрелбата далеч няма да е основното средство за решаване на проблемите). И за да продължа с хвалбите – към прекрасния gameplay ще трябва да добавите и невероятно

интересния и завладяващ сюжет

– играта е създадена по специално написан за целта роман от известен автор-фантаст и се следи с огромен интерес не само като компютърна игра, но и като истински игрален филм, в който при това ще можете да се превъплътите в главните герои.

Самите главни герои са пилотът Kenzo, микробиоложката (грозна мъжкарана) Matlock и Karne – агент от отдела по сигурността към корпорацията Earth Control. Те са изпратени с малък кораб до Марс да разследват причините за неколкомесечната липса на всякакви признаци на живот на марсианската база Vita. Базата Vita е била създадена за изследване на откритите в дълбините на Марс следи от живот и е била добре подсигурена срещу всякакви знайни и незнайни извънземни опасности, включително чрез M.O.O.D – това е централният компютър, създаден на основа на съзнанията на живи хора и е абсолютно уникален, тъй като е способен на практически разумни действия извън заложената му програма като истински човек.

Последното известие от базата от базата е кратко и неясно радиопредаване, в което обаче из-



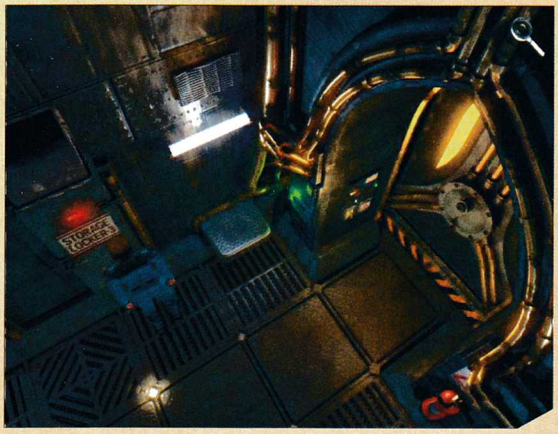
графика	★★★★★☆
звук	★★★★½☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆

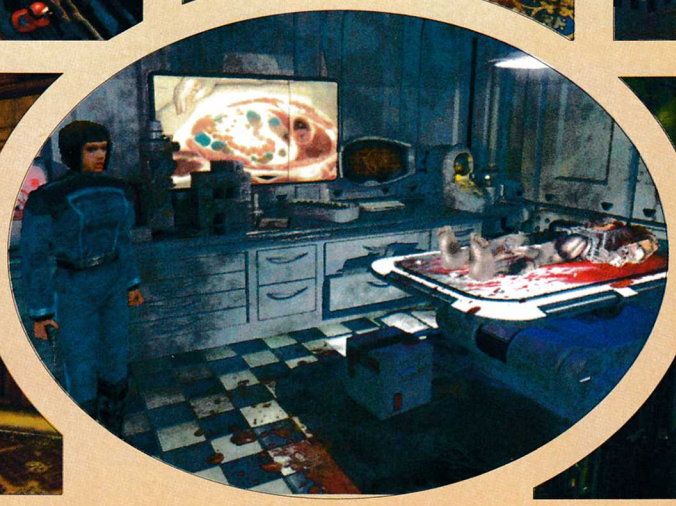
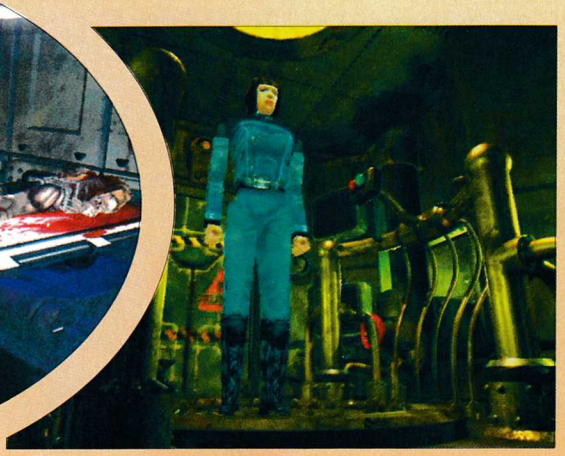
PC CD ROM

издател
Creative Reality / Talonsoft
http://www.talonsoft.com/martiangothic/

системни изисквания
Pentium 266, 32 MB RAM,
4 MB 3D compatible video card

Quest



рично се набляга на едно-единствено нещо – ако се изпратят нови хора, то те трябва да се ръководят от принципа

"stay alone, stay alive"

По тази причина и всеки от тримата изследователи прониква в базата през различни входни шлюзове, но за нещастие преди това корабът им почти се е разбил при приземяването и те едва са успели да се измъкнат от експлодиращите останки само с по няколко лични дреболии в джобовете. Това е и истинското начало на вашите приключения – да вкарате хората си през шлюзовете в базата и първото ви препятствие е M.O.O.D – почти всички врати са херметично затворени и блокирани и трябва да приложите различни способи, за да ги отворите.

Още при първите ви стъпки ще ви стане ясно и нещо друго – че персоналът на базата е мъртъв... но не съвсем!!! Така че ще бъде хубаво да успеете да си намерите и някакво оръжие. За да е картинката пълна, ми се струва, че играта има и deadline – едно-две денонощия през които трябва да успеете да се справите с положението преди и вашите персонажи да ги сполети съдбата на хората от базата (но все пак нямах практическа възможност да напредна много в куеста, така че мога и да бъркам).

Няколко думи за графика и звук – на ниво! Богата и добре изпипана изцяло 3D-графика плюс добро озвучаване на речта и много подходяща за трилър музика, която спомага за създаване на действително страховита атмосфера.

Интерфейс – само с клавиатура или joypad и по тази причина малко бавничък – трябват ви доста натискания на клавишите, докато отворите inventory-то си и изберете необходимия ви предмет и опцията за използването му. За сметка на това интерфейсът има едно огромно преимущество – винаги, когато сте в близост до нещо, с което можете да взаимодействате, в горния десен ъгъл на екрана ви се появява една лупа – така че забравяте за проблема "hunt the pixel on the screen".

Имате клавиши, с които можете да си избирате кой от героите ви да бъде активен за момента, както и можете да разглеждате едновременно наличните във всеки един от тях предмети едновременно (героите ви трябва да стоят разделени, но трябва и да си взаимодействат – и в базата има пневматична поща, чрез която ще можете (поне така предполагам) да разменяте дребни предмети между тях.

А сега единственият недостатък на играта – разпространява се от Talonsoft! Те са прочути като разпространители на не особено интересни и евтини игри тип wargames и повечето геймъри се отнасят с предубеждение към тях (и може и да са прави, тъй като служителите на Talonsoft са убедени, че играта Martian Gothic: Unification е... стратегия! – и съответно са я пъхнали при менюто със стратегиите на сайта си).

И за да завърша – ето един лек намек за отговора на въпрос, който със сигурност ще ни го задавате много пъти в редакцията – как, по дяволите, да си запазим играта? Няма да ви отговоря направо, тъй като това все пак е quest, но ще ви подскажа, че savegames можете да правите само на определени места и в съвсем ограничени количества и тези места са свързани с компютър и със... savegame на игра!

Генко Велев

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

Westwood умеят да пазят тайни. През последните месеци по фен-сайтовете, посветени на поредицата Command & Conquer, започнаха да се носят слухове за продължението на Red Alert, но на никоя от информационните страници не се появи и ред за това. Слуховете са си слухове, а официалната дума на производителя е съвсем различно нещо. Едва в края на месец април Westwood поканиха в своите офиси тесен кръг от доказали се журналисти, за да презентират за първи път новата си стратегия в реално време Red Alert 2. Седмици наред събитието стоя на видно място в новинарските хроники на GameSpot и IGN, но най-големият рекламен успех безспорно остава шоуто E3, където за първи път могат да се видят в движение очакваните хитове, дори пусковата им дата да е насрочена далеч в бъдещето. Мнозина се усъмниха в картинките към RA2, били "твърде красиви, за да са необработени с Photoshop". Westwood успяха да си изградят имиджа на лъжливото овчарче, след като пуснаха "разкрасени" рекламни картинки за Tiberian Sun, но този път бяха обвинени несправедливо. На E3 доказаха, че RA2 изглежда наистина така, както я представят screenshot-овете.

Играта ще използва олекотен вариант на енджина на Tiberian Sun. Едно от основните желания на програмистите е да постигнат бърз геймплей, без да се отнемат твърде много от визуалните ефекти. За целта са се спрели на познатата ни voxel технология, комбинирана със спрайтове. Теренът на картите няма да се деформира след попаденията на ракети, нито ще бъде изграден на няколко нива. Така се спестява неизбежното постепено забавяне към края на всяка мисия и се открива възможност за увеличаване размера на картите без това да влияе осезаемо на скоростта на играта. Теоретично графиката в Red Alert 2 би трябвало да се приема като жертвана за сметка на геймплея, но на практика единиците и постройките са по-обемни и детайлни от тези в TS.

Както сигурно се досещате, историята на Red Alert 2 е продължение на тази от първата част. Събитията се развиват няколко години след победата на Съюзниците (Allies) над Йосиф Сталин и неговата Съветска армия. Като резултат от поражението Русия започва да губи своята идентичност. Налага й се типичната за Европа икономика и инфраструктура, а начело на държавата поставят генерал Романов, който оглавява Световната социалистическа партия (World Socialist Alliance)- малка политическа групировка без особено влияние над обществеността. Съюзническите сили смятат, че генералът ще бъде лесен за манипулиране в техните ръце, но изглежда са си направили сметката без кръчмаря. Да бъде нечия марионетка не влиза в плановете на Романов. След провала на Сталин, генералът е преследван от мъчителни спомени за изпепелената Русия и вражеските войници, маршируващи по улиците на родината. В продължение на години Романов успява да превърне World Socialist Alliance (WSA) в огромна, добре подготвена армия, успявайки да прикрие действията си от своите кукловоди. Единствено му остава да изчака удобен момент за атака и така да направи първата крачка към отмъщението. Времето за офензивни действия не закъснява. В Мексико (държава под силното влияние на WSA) избухва

гражданска война. За Съюзниците не е чудно, че Романов започва да събира войската си точно там, защото е повече от естествено да въдвори мир в държавата-посестрима на Русия. Успоредно с това се появяват първите сигнали за повреди в отбранителната система на САЩ. По-късно се получават и сведения за нахлуването на руски пехотинци в щатите Калифорния, Аризона и Тексас, където са забелязани първите посегателства над американските отбранителни постове и наличието на мистериозни сигнални огньове. Населението в тези райони започва да се оплаква от мигрена и гадене, а някои дори твърдят, че са видели съседите си да нарамват пушки и да се присъединяват към армията на Романов. Поради неадекватните обяснения на случилото се от своето правителство и липсата на друга алтернатива, американският президент обявява война на нашествениците и заповядва изстрелването на ядрени ракети към Русия. Когато Пентагонът се опитва да изпълни заповедта, се оказва, че целият им боен арсенал е станал безполезен и неизползваем. Разузнаването на САЩ потвърждава опасенията: Романов е разработил технология, с която може да контролира хора и машини. С помощта на специална пехота извършването на атака може да става с една "безобидна" мисъл.

Целите на играта ще са различни в зависимост от това коя страна изберете в конфликта. Задачата на САЩ и Съюзниците ще е да спрат руските сили и да въдворят мир в световен мащаб, докато руснаците ще трябва да завоюват Америка и да отмъстят за разгрома на родна Русия. The Allies са неподготвени срещу неочакваното нападение на Романов и затова бойните им единици са почти същите като тези в предишната война. Все пак те са успели да усъвършенстват chrono технологията и да подобрят флотата си. Ето непълен списък на това, с което ще бранят Америка:

The Machine gunner е обикновен пехотинец, въоръжен с картечница 50-ти калибър. Униформата му е камуфлажна, за да бъде малко по-трудно откриваем. Ефективен срещу слабобронирани единици. Една група machine gunners може да бъде укривана в сградите на градовете, като така се осигуряват непредвидими засади.

Tanya е придобила нови умения. Освен че може да взривява сгради с тротил и да поваля войници с един изстрел на снайпера си, жената-терминатор се е научила да плува в реки и океани, за да вдига във въздуха всяка възможна единица от вражеската флота.

The Spy (шпионинът) е придобил отчасти функцията на the Thief от оригиналния Red Alert. Полезното му действие варира в зависимост от това в каква сграда е успял да проникне. Ако се внедри в електроцентрала, ще прекъсне захранването на цялата вражеската база за половин минута. От друга страна, вкарването му в рафинерия ви осигурява с непрекъснат поток от финансови постъпления за сметка на противника. Най-добре ще е, ако с помощта на шпионин си откраднете чужда технология, която да комбинирате със своята и така да получите възможността за строене на единици, които не бихте могли да направите по друг начин.

Light Tank не е от най-силните творения на Съюзниците, но високата му скорост на придвижване го прави идеален за бързо отреагиране и защита

на харвестърите.

The Terror Drone е създаден с цел предотвратяването на масови атаки с танкове. Може да се произвежда в големи количества и да бъде разполаган на групи на стратегически места на картата. Атакува като се прикрепя за вражеския танк, поврежда бронята му и се самоунищожава, премахвайки по този начин и противниковата единица.

Harvester-ът на The Allies е резултатът от напредъка в развитието на chrono технологията. С нейна помощ събирачът на руда може за миг да се пренесе на богато с минерали място, да събере необходимото му количество и за части от секундата да се върне в базата. Така се спестяват разходите за танкове, които да охраняват харвестърите по маршрута им от базата до полето с рудата.

Aegis cruiser - Този кораб е въоръжен с medium-range ракети, перфектни за атаки по крайбрежните руски бази. Новата полезна придобивка е установката му, която позволява бързо унищожаване на съветските ракети.

The Carrier е друг кораб от флотата на американците. Снабден е с противовъздушна отбранителна система, но силата му е в способността да превозва и презарежда с муниции въздушни единици, съкращавайки така значително времето до другата атака.

The Dolphin е с прикрепен генератор за звукови вълни, които безпроблемно изваждат извън строя всяка вражеска единица, плаваща във ваши води. Умната животинка можете да използвате и като разузнавач, като претърсвате водите за подводници.

Сред сградите, които можете да построите, е излишно да споменавам имена като баналните Construction Yard, Barracks и т.н., затова ще се спра само на тези, които най-ясно представят новите технологии. От казаното по-горе стана ясно, че **The Chronosphere** ще се завърне и с нейна помощ ще можете да телепортирате пехотинци и танкове на произволно място от терена, за определен период от време. Чрез **Weather Control Machine** ви се отдава възможност да използвате природните сили на своя страна. Черни облаци ще се струпат над руската база и гръмотевици ще падат на поразия, оставяйки смърт и изумление сред врага. **The Solar Towers** са подобие на обелиските на NOD. Използват концентрирана слънчева енергия и са изключително опасни, както за войниците, така и за тежко бронирани машини. The Allies знаят как да се предпазят срещу въздушни нападения. Новата им постройка е наречена **The Flak Cannon**. Тя изстрелва снаряди, които след експлозията оставят гъсти черни облаци от дим, нарушаващи навигацията на самолетите, които не след дълго се разбиват и оставят базата ви на спокойствие.

Руснаците дълго време са се подготвяли за тази война и за разлика от американците няма да се окажат по бели гащи. Генерал Романов търпеливо е разработвал система за психично въздействие, което ще намери приложение във войната. Студена война? Няма такова нещо!

Изключителен прогрес е постигнат при Tesla-технологията на съветската армия. Способност да изпържват противника вече имат някои пехотинци, танкове и защитните устройства на базите.

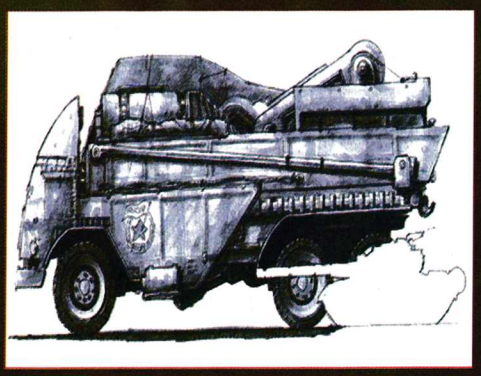
Tesla trooper - този внушителен на външен вид войник има прикачен генератор на дясната си ръка, с който може да изхвърля електричество на близки разстояния. Служи за разреждане на редиците на вражеската пехота.

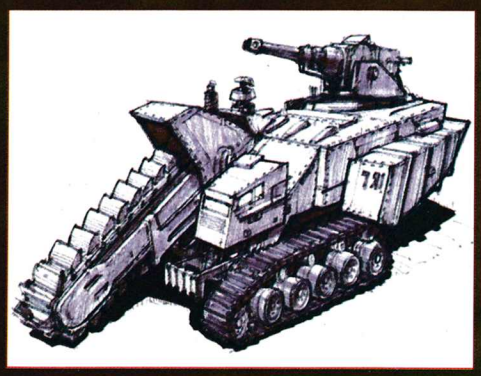
Tesla tank е въоръжен с механизъм, позволяващ му да стреля с по две силно наелектризирани гюлета. Ефективен срещу почти всички сухоземни единици.

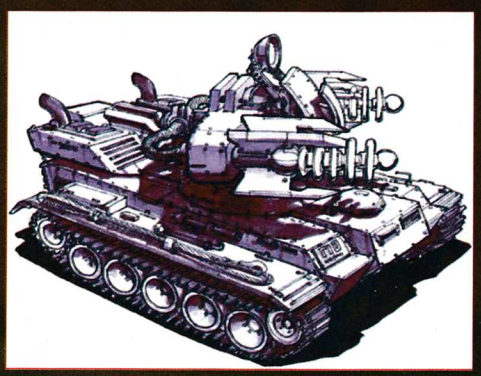
Attack Dog е най-слабият unit в Red Alert 2. За сметка на това е изключително полезен за разкриването и ликвидирането на шпиони. Ако си оформите цяла глутница от тренираните кучета, безпроблемно ще се справите с атакуващите ви войници.

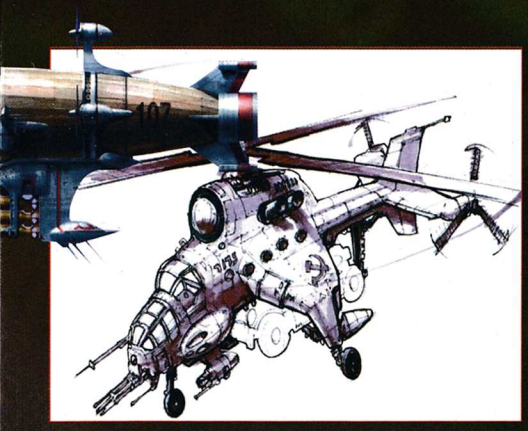
Soldier - Откъдето и да го погледнете това е стандартният тип войник в игрите на Westwood. Въоръжен е с полуавтоматична пушка, сам по себе си не особено полезен, но труден за улучване от повечето танкове.

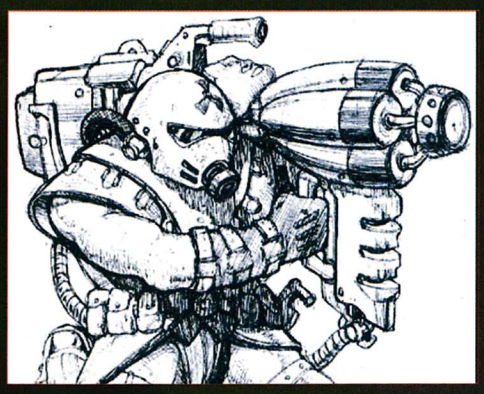
Conscript - еквивалент на flamethrower-а от първия Red Alert. Може да е полезен стига да не се

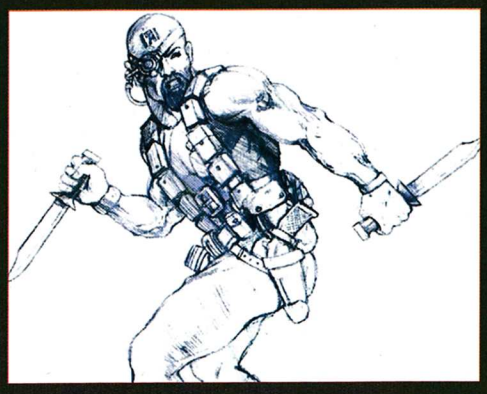












самозапали.

Crazy Ivan е колега на Тапуа, но от другата страна на барикадата. Умее да борави с ножове, огнестрелно оръжие и е спец по експлозивите. Истински кошмар за войниците. Разправят, че с един удар повалял двама...

Yuri - въпреки че не е въоръжен в буквалния смисъл, тази единица има способността да хипнотизира вражеските войници. Като резултат те атакуват своите собствени сгради и събратя.

Apocalypse tank & Rhino tank

Apocalypse е новото име на Mammoth танка, а Rhino новото название на познатия Medium танк. И двете единици са с почти непроменени характеристики.

SCUD Launcher-ът може да изстрелва мощни ракети с широк радиус на действие, но е неточен. Предимството му е, че може да обстрелва от големи разстояния.

War miner е името на харвестър-а на руснаците. За разлика от всички разновидности до момента, този си има прикрепено оръдие и не е беззащитен. Освен това събирането на руда се извършва бързо благодарение на вграденото устройство за разкопаване на терена.

Dreadnought - Този огромен кораб има девет оръдия, разположени на носа и още три на кърмата. Като добавка може да обсипва с ракети базите около крайбрежието.

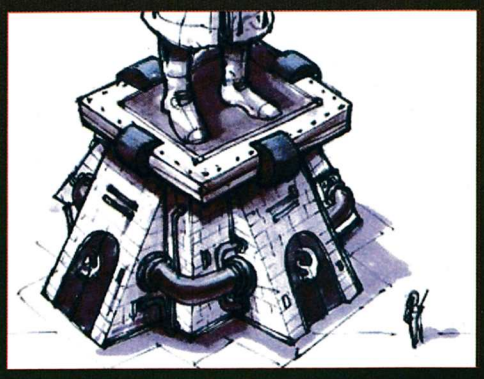
Submarine - подводницата не е променена особено. Чрез двойка торпеда е способна да потопи кораби и други плаващи средства.

Giant squid е едно от нестандартните "оръжия" на руската армия. Под психическо въздействие огромните сепии ще обвиват с пипалата си пострадали съюзнически кораби и ще ги издърпват към дъното. Освен сепии и делфини сред животните-войници ще има крави, които след хипноза ще газят вражеските войници.

Сред останалите известни единици впечатление правят **Desolator** (войник с устройство за протонни лъчи), **Paratroopers** (периодично подкрепление от десантчици), **Kirov Airship** (муден дирижабъл, пускащ напалмови бомби), **Transport Helicopter** и мобилният construction yard (**MCV**-амфибия).

Съветското генно инженерство намира практическо приложение на бойното поле. **The Cloning Facility** е една от новите постройки в Red Alert 2. Все още не е известно какво ще се прави с нейна помощ, но от името не е трудно да се направят някакви предположения. С помощта на **Psychic Sensor** винаги ще сте в течение коя сграда или единица са тръгнали да атакуват враговете ви. **Tesla Tower** е част от отбранителната система на базата. Нуждае се от доста енергия, но дори да нямате достатъчно, не е фатално. Един tesla trooper може да я захранва със своя собствен генератор. **Nuke** - ядрената ракета е претърпяла сериозни изменения в положителна насока. Нищо не може да оцелее в обхвата й на действие. Дори след детонация радиацията дълго време ще мори войниците, преминали през мястото, където е паднала. **Iron Curtain** ще прави мобилните ви единици неуязвими за кратък период.

Red Alert 2 се очаква да бъде завършена до ноември месец на тази година. Все още няма пълна информация за всичките единици и особености на играта. Westwood са обещали периодично да пускат новини за развитието на проекта и



да не държат феновете в неведение. Освен това създателите са решили да разграничат RA2 от поредицата Command & Conquer. Съмнявам се, че ще успеят, но не може да се отрече, че Red Alert имаше съвсем различен дух от Tiberian Dawn. Всъщност, ако Kane не се появи в Red Alert 2, може наистина да се окаже, че следващата игра от сагата C&C ще е Tiberian Twilight.

Иван Георгиев

BUSINESS TYCOON

Слабо, слабо, слабо! Това за съжаление е най-точното определение за икономическата симулация Business Tycoon, разпространявана от Ubisoft. Целта на играта е да станете монополист от световен мащаб в производството и продажбите на самолети, автомобили или компютри... но добрата идея е набързо претупана и от играта е останало едно почти нищо! Всъщност, струва ми се, че производителите са се опитали да минат с възможно най-малък разход на средства, като за главен рекламен трик използват раздухания напоследък интерес към антимонополното дело на американските власти срещу Microsoft – неофициално в рекламните материали се лансира идеята, че по-точното наименование на тази игра следва да бъде "SimBillGates", а и не случайно по "default" вашето име като

бос на компанията е Gill Bates...

а сред конкурентите си ще видите такива имена като Mitrosoft и IDM... В "тон" с тази идея е определена и целта на играта – създаване на монопол и поне 51% от световния пазар в дадената област, а не печалба на пари. Това може да звучи и добре, но на практика целта на всеки монопол е именно печалбата на пари – а в това отношение играта малко куца! Изчисляването на пазарните дялове става по изкуствен начин, а не на база истинските продажби, поради което е напълно възможно да бъдете реален лидер далеч пред другите и същевременно изведнъж да загубите играта, тъй като за части от секундата игрално време (които се равняват на 1-2 седмици) може да се окаже, че някой от съперниците формално има над 50% от пазара и същевременно да е почти фалирал (е, може и да не разбирам много от икономика, но никой не може да ме убеди, че може да произвеждате и ПРОДАВАТЕ два пъти повече стоки от някой друг, а пък той да държи повече от половината от пазара?).

Разбира се, това се усеща доста по-късно – в началото играта изглежда доста интересно – започвате като си избирате име, компания и област, в която сте специализирали (производство, research или маркетинг), избирате продукт (самолети, автомобили или компютри), избирате си брой съперници и степен на трудност, карта на света и готово – можете да наемете работници и да започнете производството в единственото си работно помещение – някакъв маломерен гараж. На всяка работна площадка задължително започвате с офис, а освен производствено помещение можете да построите и research lab, маркетингова дирекция, training centre, кафетерия, фирмен магазин и "шпионски център". За да разширите производството си, трябва или да ъпгрейднете съществуващите сгради или да построите нов "site" в друга държава. Преди обаче да разширявате дейността си в другите области ще трябва да извършите там маркетингово проучване. От него ще получите данни за присъствието (или отсъствието) на съперници, за благосъстоянието на населението (wealth – каква е потенциалната му покупателна способност) и за състоянието на икономиката в областта като цяло (силната икономика означава, че населението се интересува да закупува по-добри продукти, дори те да са значително по-скъпи; слабата икономика означава, че цената на изделието е главният фактор); ще получи-

графика	★★★★★	PC CD ROM
звук	★★★½	
геймплей	★★★½	
общо	★★★½	

симулатор

издател
Ubisoft
www.stardock.com

системни изисквания
Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95/98, DirectX

те данни за предпочитанията на населението – всеки продукт се оценява по няколко технически параметъра плюс показател "престиж"; ще получите данни за стойността на работната ръка в тази държава и доста важно – ще получите информация за евентуалната наличност на специални ресурси в района. Специалните ресурси биват "корупция" – е, в играта е използвана думата "government",

но същността на ресурса е именно корупция

– "престъпност", "работна ръка", "research" и "средства за масова информация". Ако получите повече от 50% маркетингово присъствие в района, получавате и контрол върху специалния ресурс, а натрупаните ресурсни точки можете да изразходвате за използването на специални "Direct Action Cards" (DAC). Както не е трудно да се досетите, тези карти представляват някакви действия, от които да получавате облаги или да навредите на врага. Например от "корупция" можете да получите доста прилични дотации от държавата или пък обратно – да се забранят продажбите на конкурентните стоки; с ресурса "средства за масова информация" можете да разпространите клеветнически слухове за качествата на чуждата стока (техните компютри са пълни само с вируси, а пък самолетите им падат по десет на ден...) или пък обратното – да подбудите гражданите и селяните да купуват само вашата стока, тъй като това е много високопатриотична постъпка (купувайте само българските полупроводници, за да може един ден да произвеждаме и цели проводници!).

След като един път сте проучили даден район, вече можете и да строите в него производствени или търговски сгради или да изпращате търговски представители (които набирате автоматично при натрупване на определен оборот годишно), а след като построите поне един research centre вече можете да изобретявате и нови технологии и да подобрявате продукцията си... Въобще изглежда доста интересно на пръв поглед, нали?

За съжаление така е само на пръв поглед, а като поиграте малко играта се оказва доста еднообразна – маркетингово проучване, строителство, производство, продажба и изчакване докато се натрупат малко пари и т.н., като отвреме навреме за разнообразие се появява и някоя Direct Action Card! На практика от бързане или поради някакви други незнайни причини не са доизпипани цял куп важни подробности, които можеха да внесат огромно и интересно разнообразие! Например изобретяването – тъпо и смешно, но допотопният самолет от началото на века, направен от дърво и плат струва колкото един съвсем съвременен "Stealth" бомбардировач (и се произвежда за същото време и в абсолютно същия ГАРАЖ – защото всяка нова производствена постройка задължително минава през етап "гараж"); друга дразнеща глупост е възможността да играете на картата на Земята – защото реалната игрална карта няма нищо общо с действителната земна карта – разпределението на богатствата, специалните ресурси, стойността на работната ръка и покупателната способност се определят по абсолютно случаен начин (така негрите от Тамбукту спокойно могат да си купуват по 50 бомбардировача B-52 седмично за домашни нужди, докато "дивациите" от нещастна Германия едва свързват двата края). Ако разпределението на ресурсите, на богатствата и на работната ръка действително съответстваше на истинското, щяхте да имате допълнителен стремеж да развивате (примерно) търговската мрежа в богатите страни и да изнасяте производството в Африка...

За да бъде нещастната картинка пълна, добавете статичната, като че ли направена преди десет години графика и отвратителното озвучаване – съобщенията за важните събития се дублират и с глас, който обаче е досадно неприятен и звучи като развълнувана гимназистка зубрачка, която си декламира наизустения урок по история пред дъската... Въобще единственото желание, което играта Business Tycoon породи в мен, бе да си потърся стария Capitalism отпреди няколко години – той предлагаше значително по-сериозно предизвикателство!

Генко Велев

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

TACHYON
THE FRINGE

Когато чуя името на NovaLogic, в съзнанието ми моментално изплува болезненият спомен за безумния им триизмерен енджин Voxel, който не поддържа триизмерни ускорители и принуждава дори най-мощните процесори да се задъхват като пенсионер на опашка за кисело мляко. Слава богу, този път притесненията ми се оказаха абсолютно напразни. Tachyon: The Fringe е една от малкото заглавия на NovaLogic, които нямат нищо общо с гореспоменатата злополучна графична платформа, късала нервите ми не един и два пъти. Дори напротив, това е може би един от най-добре изглеждащите космически симулатори, които са правени до момента...

Първоначално подходих с малко недоверие към тази игра. NovaLogic са известни с това, че техните симулатори са малко повърхностни и твърде много се приближават до стила на чисткръвните аркадни автомати. За мое щастие фирмата ме опровергава със страшна сила. Tachyon: The Fringe е първокачествена игра, изработена в най-добрите традиции на класически заглавия като Wing Commander, Privateer и Tie Fighter. Както изглежда, NovaLogic са изучавали под лупа въпросните мегахитове и са заимствали най-хубавото от тях. По мое мнение, ако Microsoft не бяха пуснали на пазара геймърската суперпродукция Starlancer, играта Tachyon щеше да се окаже

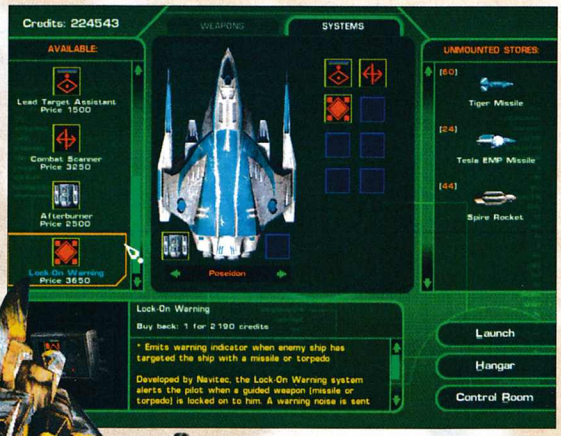
може би най-добрият космически симулатор

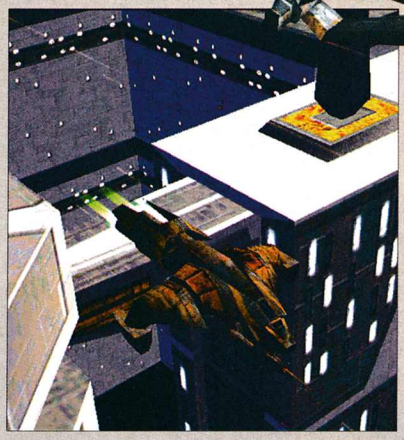
на годината. В случая вероятно съм доста пристрастен, тъй като играта удивително много напомня любимия ми фантастичен симулатор Privateer. В Tachyon отново трябва да поемете ролята на космически пилот-наемник, който се ползва с не много добро име, често нарушава закона и обикновено демонстрира нескрито пристрастие към доброто възнаграждение. Името на нашия герой е Джек Логан. Някъде в далечния 26-ти век той изкарва прехраната си с пот на челото като изпълнява рутинни мисии за нуждите на частните корпорации в земната слънчева система.

Първоначално Логан дори минава за нещо като местен герой, тъй като успява да спаси от почти сигурна смърт екипажа на закъсала пътническа совалка. В хода на действието обаче нещата бързо се обръщат срещу нашия човек. Докато съпровожда рутинна пратка с екипировка за медицинска станция, Логан става неволен участник в ужасяваща драма. Оказва се, че на борда на станцията вирулва смъртоносна епидемия. Героят получава заповед да "парализира" всеки космически кораб, който се опитва да напусне инсталацията. Докато се занимава с лов на бягащи совалки обаче, собствениците на станцията решават да я взривят и да стоварят цялата вина върху плещите на нашия пилот.

След фаталната мисия

героят е арестуван и осъден на доживотно заточение извън пределите на слънчевата система. Цялата му собственост - като се започне от супермодерния му космически кораб и се приключи с натрупаните до момента авоари, е конфискувана в полза на земната администрация. Логан е принуден да натовари парцалките си на възможно най-раздрънканата космическа бракма и да търси загубеното си щастие в новосъздадените космически колонии на човечеството. Съдбата го отвежда звездна система на име Хъб, където мо-





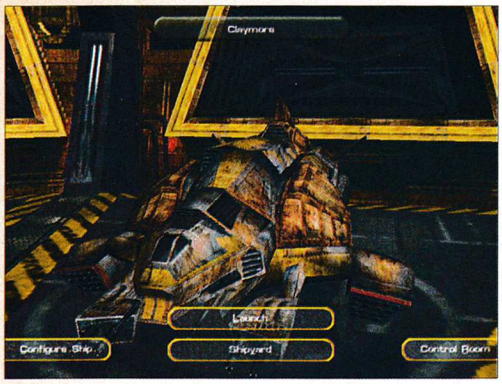
графика	★★★★★
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател
NOVALOGIC
www.tachyonthefringe.com

системни изисквания
Pentium 266, 64 MB RAM, 3D Video, Windows 95/98

Space Sim



гъщата мултинационална корпорация GalSpan се опитва да прогони обитателите на миньорската колония Bora (да не се бърка с представителя на Microsoft у нас Бора Системс ;-)). Първоначално нашият пилот прави малки услуги на всяка от враждуващите страни, разбира се, срещу подобаващо парично възнаграждение. В един момент обаче Логан е принуден да избира дали да се присъедини към справедливата кауза на онеправданите заселници от Bora или безсърдечно да защитава корпоративните интереси на алчните бюрократи от GalSpan, които са щедри само към най-лоялните си и безскрупулни наемници.

GalSpan vs. Bora

Оттук нататък действието на играта тръгва по две коренно противоположни сюжетни линии. В зависимост от своя избор героят е принуден да пилотира кораби с различни възможности и екипировка, както и да изпълнява специални задачи, които почти по нищо не си приличат. Освен в битките от сценария на играта, Логан може (а и трябва) да участва в десетки рутинни мисии, чиято единствена цел е да се натрупат достатъчно средства за подобър космически кораб и ъпгрейди за него.

И все пак действието в Tachyon е доста по-линейно, отколкото беше в любимия ми Privateer. За жалост тук нашият герой не може да броди безцелно из десетки звездни системи, да търгува със стоки и суровини, да се бие с пирати и отвреме навреме да пренася по малко контрабанда. Създателите на Tachyon са ограничили играта до седем космически сектора, между които дори не винаги може да се пътува свободно. Освен всичко друго допълнителните операции с цел печалба са строго ограничен брой. В един момент просто се оказва, че тези мисии са изконсумирани и тогава трябва да продължите по сценария, независимо от това дали сте натрупали нужните ви пари или не.

Като се абстрахираме от това обаче

геймплеят в Tachyon

е меко казано убийствен. Ако за момент си представите, че масивни и прецизно моделирани звездолети в стил Privateer участват в оригинално направени мисии "а ла TIE Figrter", вероятно ще придобиете приблизителна представа за това, което се опитвам да ви опиша. В интерес на истината управлението на играта е малко усложнено в сравнение с останалите класически звездни симулатори. Най-досадна е системата за прехвърляне на енергията между лазерите, щитовете, двигателя и свръхтягата. Не е изключено да ви поубият няколко пъти, преди да я овладеете. Справите ли се обаче веднъж с тази задача, играта няма как да не ви хареса.

Специално внимание заслужава и озвучаването на Tachyon. Имам предвид не толкова спецефектите и музиката на играта, а по-скоро гласовете на актьорите, които са наистина на перфектно ниво. На практика почти всички важни събития в играта са обилно дублирани с дикторски текст. В интерес на истината, ако мисиите бяха без говор, те едва ли щяха да бъдат чак толкова увлекателни. По време на действието обаче героите не спират да бъбрят помежду си и изобщо не ви дават възможност да се отегчите.

Можете да бъдете сигурни, че когато играете Tachyon, ще се почувствате така, сякаш сте главен герой в някоя фантастична холивудска суперпродукция. Поне с мен беше така...

Морган Кроу

ФАРОС НЕЩО ПОВЕЧЕ ОТ КОМПЮТЪРНА ГРАМОТНОСТ
ПЪРВАТА И НАЙ-ГОЛЯМА ЧАСТНА ВЕРИГА ОТ УЧИЛИЩА ЗА ЧУЖДИ ЕЗИЦИ И КОМПЮТЪРНО ОБУЧЕНИЕ В БЪЛГАРИЯ
Летни компютърни и езикови курсове - ВСИЧКИ НИВА
Модерен мултимедиен център; връзка с интернет
Офис автоматизация - за деца и възрастни
Microsoft Office 2000, Word 2000, Excel 2000, Access 2000, Power Point 2000, Corel DRAW 8
За София и страната: тел.: 981 61 48, 89 71 52, 89 48 43, факс: 986 53 68, e-mail: pharos@netbg.com
Majority 3

Едва ли има pinball маниак, който да не споменава със сладка носталгия името на фирмата 21st Century Entertaiment. Преди няколко години, когато светът на компютърните игри все още не беше завладян от магическата думичка 3D, точно тази фирма редовно се грижеше за доброто настроение на почитателите на флиперите с превъзходни симулации като Pinball Dreams и Pinball Fantasies, които дълги години наред бяха самотни лидери в жанра и са предизвикали не малко безсънни нощи пред актуалните тогава 14-инчови монитори на 386-ците. После като че ли 21st Century се позагубиха от хоризонта и предоставиха без особена съпротива лидерската си позиция на Empire Interactive и тяхната поредица Pro Pinball. Сега обаче легендите отвръщат на предизвикателството с нова серия от превъзходни флипери, които се продават под името Slam Tilt Resurrection. Първата маса от поредицата се казва Demon и дава сериозна заявка за гръмотевично завръщане на 21st Century в сърцата на геймърите.

Както може и да се очаква, в Demon

Всичко е направено в най-бляскаво 3D

При това вече се поддържат екстрички като 32-битов цвят на всяка разделителна способност, която е по силите на видеокартата и монитора ви. Още отсега мога да препоръчам на всички, които смятат да се сдобият с играта, да помислят сериозно и за поне 17-инчов монитор, защото гледката, която се предлага, е направо забележителна. Другата приятна изненада е, че системните изисквания са направо скромни за зрелище от този калибър. Дори на P200 Slam Tilt Resurrection: Demon върви съвсем нормално, което пък я прави достъпна за най-широк кръг геймъри.

Можете да играете масата от три различни перспективи, като първата се доближава плътно до старите 2D-маси, втората е междинен вариант, а третата е точно копие на това, което виждате, ако джиткате на истински флипер в някоя зала. Всичко това обаче вече е виждано. В интерес на истината в областта на графиката след Pro Pinball едва ли може да се направи нещо кой знае какво ново. Това, което прави Demon кандидат за лидерската позиция след pinball симулаторите, отличаваше и старите игри на 21st Century -

страхотен дизайн и добър баланс на трудността!

Именно тези качества често се губят при конкуренцията и пречат на някои други конкурентни продукти да се утвърдят на пазара. В това отношение флиперът е направо без грешка! Като се започне с реалистичното движение на топката, невероятният детайл в самата маса, сполучливото разположение на рампите, сравнително високата трудност, която гарантира трайни занимания с играта, добре обмислените бонуси, възможността да се конфигурира абсолютно всичко и меко казано феноменалният звук – въобще всичко си е на място и гарантира перфектен геймплей. Дори е помислено за любителите на турнирите, които ще могат през Интернет да пробват уменията си срещу други фенове на играта.

Програмистите не са пропуснали абсолютно нищо от това, което превърна поредицата Pro Pinball в неоспорим лидер на пазара, като към качествата на конкурентните игри са прибавили и типичните достойнства на старите маси на 21st Century. Резултатът е една игра, която е абсолютно задължителна част от колекцията на всеки pinball фен.

Никола Дърпатов

PINBALL

графика	★★★★★☆	PC CD ROM
звук	★★★★★½	
геймплей	★★★★★½	
общо	★★★★★☆	

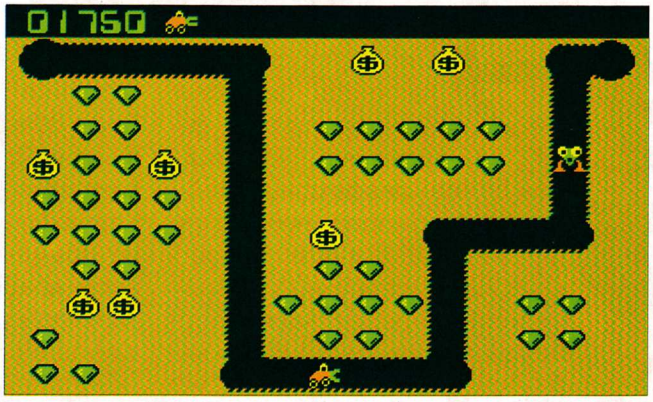
издател
21st Century / Ganymede / Brightstar
www.21stcent.com/current/

системни изисквания
Pentium 200, 32 MB RAM,
2 MB Video card, Windows 95/98

DIGGER

В часа по древна история днес ще стане дума за копане. И то здраво. Какво копаят хората обикновено? Пари, естествено. В класическата литература – съкровища. Древните са копали скъпоценни кокали. В средновековието са били твърде заети с приготвянето на кулинарни фантазии от вещици и затова не са копали хич даже нищо (като не броим африканците, които си копат нонстоп диаманти). В Аляска пък, по време на Голд Руша – златни жилки. По-хитрите иманяри са се усетили овреме и традиционно налитат на подземните банкови трезори. В наши дни сред копачите са на почит кредитните карти (за предпочитане много и с голям лимит). Или казано с други думи – основен ежедневен процес на всички времена се явява копаенето с цел лично облагодетелсване и е естествено то да бъде увековечено в не една или две игри (още на 8-ца имаше една многоучастникова класика Diamond Mine, The Dig на LucasArts съвсем не е толкова стара, та да сте я забравили, а има и една едноименна The Diggers, за която можем да ви разкажем в другия брой).

И ние като се разкопахме из старите кашони (с цел лична облага – запълване на страница с ретро смешки) се натресохме на една от най-класическите конка-игри, правени за PC. Става дума за [вж.заглавието], която е правена доста преди 1990 г. и смело конкурира по давност едно от класическите ретрота, представяни в PC Mania – The Cat. Главният герой в Digger е едно странно детенце, което смело може да се оприличи на чернобилска кръстоска между руски трактор X43 и крокодил полицай (има един такъв мигащ въртел като буркан на главата). Не вярваме да можете да си представите този шедьовър на гениален дизайнерски сакатлък, така че погледнете към картинка "А" за повече инфо. Това е DIGGER-ът, който трябва да яде пеещи диаманти, като след като изкльопа всичките по дадено ниво му се дава възможност да умре полесно на следващото. Мре се предимно при близки срещи от трети вид с лошите, които са още по-умопомрачаваща кръстоска, неподлежаща на описание (вижте си картинката отново, за да не се чудите). Диамантите просто си седят, чакайки да бъдат изконсумирани, но за да достигнете до тях, трябва да си изровите каквото има по пътя – ето защо играта се нарича DIGGER, а не например FILLER . Важно е да се отбележи наличието на някаква странно необоснована гравитация, която действа само на някакъв специален вид торби със злато. С тях се процедира така: подкопавате им почвата и ги оставяте да паднат върху гиди-калпазаните подобно на руска ютия върху челото на мужик.



Дори и да не нацелите който и да било керкенез, все пак можете да се облажите, като си чопнете златото преди някоя от споменатите по-горе жертви да ви превари. Ако много се забавите, същите тези хаймани се озлобяват до краен предел и почват по ваш пример да копаят из нивото, преследвайки ви както калугер млада мома (вж. песента "Калугер ми смигна, мамо.mp3"). И не бива да се пропуска фактът, че в процеса на ядене на диаманти, DIGGER-ът съумява да се уригва в последователни тонове от музикалната гама.

Както виждате, замисълът на играта е доволно прост, което в никакъв случай не означава, че тя е от типа – "хвани ме, пусни ме" (този последният коментар е взаимстван от незнайна старица от автобус 72, която тъкмо го бе употребила по повод последната чалга тава на Кали, Калина, Малина или някоя друга от компанията). Напротив – DIGGER носи в себе си дълбоко скрита философска, социална (до някаква степен направо капиталистическа) мъдрост. Какъв е той ще трябва да се сетите сами – постарали сме се да ви набавим копие от играта, което ще намерите на CD-то и на www.pcmania.bg. Всички, които успеят да прозрат истината, да пишат на адреса на списанието, като най-свежите хрумвания и шегички ще бъдат почетени в скромно каренце в следващия брой. Предупреждаваме ви, че тя хич не е лесна, а и е твърде вероятно да не се захласнете по нещо толкова първобитно, но все пак е добре да имате представа как са се забавлявали бащите ви докато са се престрували пред шефовете, че вършат работа.

Георги Пенков, Боян Спасов

Lemmings REVOLUTION

Бъди тъп, за да живееш дълго! Предходното изречение може да ви хвърли в дълбоки размишления и да се поспори по него, но игрите със заглавие Lemmings доказват точно това. Например би прозвучало като виц, ако говорим за AI (изкуствен интелект) при Lemming Revolution. Едва ли има по-глупави и същевременно по-очарователни същества в игрите от Лемингите. За новаците в света на геймърската история ще направя пояснение за това, в което се състои целият геймплей на поредицата. В началото на всяко ниво от една кутия започват да изскачат въпросните създания. Целта ви е да ги прекарате през нивото и да ги отведете до чакащия ги балон. Горките (нали са си глуповати) умеят единствено да ходят като зомбита. Само че светът е пълен с опасности и ако не се намесите, съвсем скоро ще цопнат я в някоя дълбока вода, я ще падат като бомби от голяма височина върху бетонни плочи. Спасяването им зависи изцяло от вашата бързина на мислене, светкавични рефлекси и... желание да играете игра от началото на деветдесетте години в 3D-вариант. Преди едно десетилетие можеше да се твърди, че Lemmings е най-забавното софтуерно творение на века, но с течението на времето чарът на играта постепенно взе да избледнява. Появи се триизмерната графика, предлагаща коренно различни форми на забавление пред мониторите. Дизайнерите от Psygnosis са се постарали да придадат съвременен облик на неумиращия си хит, но за мен ще е изненадата на годината, ако някой от съвременните геймъри си повдигне носа от новите стратегии и shooter-и, за да се поти и мисли над една монотонна игра като Lemmings. Надявам се, че нещата стоят по-различно при ветераните, които несъмнено биха си паднали поне за няколко дни по нея.

За съжаление промените в Lemmings Revolution са съвсем малко. От друга страна, като се замисли човек, не трябва да се променят нещата, които са перфектни. Най-значимото сред новото е графиката. Играта е претърпяла сериозни козметични операции, което със сигурност ще се понрави на ретро-геймърите. Вярно е, че това не е първата версия с 3D-графика, но затова пък възможно най-удачната. Не ми се иска да си спомням на какво приличаше Lemmings 3D. На нищо и половина! Сега вече са взети възможно оптималните решения за интерфейса и цялостния облик на продукта. Картата е лепната като тапет на обемен цилиндър, което всъщност прави 3D-то. Героите са миниатюрни, но това в конкретния случай е повече плюс отколкото минус. Представете си колко ще-

графика	★★★★★☆
звук	★★★½☆☆
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★½☆

издател
Psygnosis www.psygnosis.com

системни изисквания
Pentium 166, 16 MB RAM, DirectX 7a, Windows 95/98, 3D Video Card /recommended/

Puzzle

На моменти даже комични... каквито впрочем трябва да бъдат. Допълнителен принос за комфортната атмосфера при игра е музиката. Една такава весела, без нея непрекъснато ще ви преследва усещането, че нещо се губи. Докато играех на няколко пъти я спирах, за да слушам музика от касетофона, но само след броени минути отново я пусках.

Геймплеят е добър както винаги. Толкова е опростен, че съвсем спокойно можех да се облегна, да държа цигара в едната ръка и да цъкам с мишката с другата. Управлението се извършва всичко на всичко с два бутона. Първия за селекция на действие и леминг, а втория за въртене на картата. По-просто от това здраве му кажи.

ще да е трудно да скролвате непрекъснато, за да откриете точно определен глупчо сред цяла тълпа от такива. Възможни са затруднения с кликването върху даден малчо, особено ако е един от десетките себеподобни, но създателите предвидливо са вмъкнали опцията zoom. В графично отношение всичко е повече от наред. Не е необходима скъпа видеокарта, за да играете при резолюция 640x480. Неприятното е, че дори да разполагате с такава, пак ще трябва да се примирите с не особено гладката картина.

Звуците са толкова малко, че ако трябва да си спомняте за тях, няма да се сетите за нищо конкретно. Реално погледнато, стилът не позволява използването на кой знае какво разнообразие.

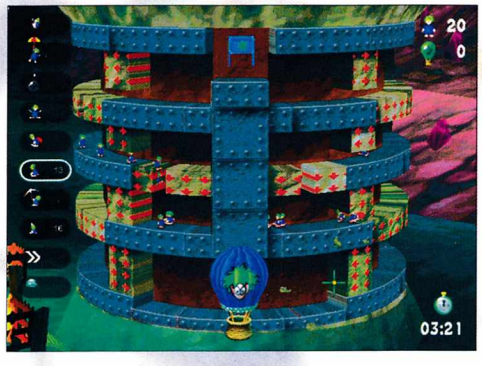
Един в повече е вече излишен!

Все пак не може да се отрече, че макар да се броят на пръстите на ръцете, звуците са веселяшки.

Много се надявах, че зеленокосите дечковци са придобили нови умения, но работата, с която са способни да се "натоварят" си е все същата. Могат да се катерят, спускат с чадър, залагат бомби, спират потока от себеподобни, строят дървени възвишения, рият с ръце вертикално и хоризонтално и да копаят с кирка. Ако объркате командите си или положението е крайно безнадеждно, винаги можете да предизвикате Армагедон. С двукратно натискане на бутона Nuke, взривявате дребните трътльовци и по желание преигравате нивото.

Ах, нивата!

Не мога да твърдя, че блестят с невероятни естетични хрумвания, но затова пък са над 100 и от трудно, по-трудно! Новото, което несъмнено ще направи впечатление на запознатите със старите серии, са враговете. Нямам представ обичайните "врагове" като дълбоки пропасти и гореща лава, а умалени мушмороци с боксови ръкавици, гладни пилета (хрускащи лемингите като солети) и разни неопределени от зоологията твари. Не мога да си позволя да пропусна споменаването на Водните lemmings. Както вероятно се досещате, те не се страхуват от аквариумите с пирани, а съвсем спокойно се движат по повърхността на водата. На тях има посветени отделни нива, но в други ще трябва да ръководите успоредно стандартните сини, с новите бели дребосъци, което със сигурност ще ви направи разногледи ;-)



Жанрът "Пъзел" е отдавна отписан вид сред болшинството от родните игромании. По обясними причини не мога да упрекна никого за това, но съм убеден, че незапознатите с игри като Lemmings или Gruntz губят много. Най-вече забавление, но и доста от геймърската си обща култура.

Иван Георгиев

Stefani Multimedia:cdmania@techno-link.com Директен интернет магазин:www.allcdmania.com—Доставка за наша сметка до 2 дни!
ВАКАНЦИОННО НАМАЛЕНИЕ в магазина на Княз Борис 134, т: 980-98-13 САМО до 30 ЮНИ.За клиентите в сайта-също подаръци!

Лицензни игри! Сертификат!
Кутийки 1CD-10x0.34; 200 x 0.29
Кутийки 2CD-10x0.60; 200 x 0.53
Аудио касети-YO media,85mx0.99
Мултим.енциклопедии 9.90
Дискети YO MEDIA 10 бр.x 0.58
CD—ROM-игри, енциклоп.от 2.00
CD-R Yomedia, 12x, с кутиях 2.09
CD-R No Name,4x,blue-100.x$ 0.48
CD-R Yomedia,12x,green-100x$0.53
CD-R Yomedia,80min,12x,100x$0.59

DVD VIDEO дискове 29.90
DVD-ROM Drives, players,allred 279/799,00
SONY joypad/memory card - 11.90/8.90
SONY Playstation console+chip 259.00
Чистачки за CD плейъри 9.90
Dolby SR RELAX Music CD 9.90
Starcraft/BroodWar/Quake2 28/27/48$
Half life/Opposing force 38/29$
ДИЛЪРИ: Бургас - тел.80 30 45
Варна-тел-601 870;60 60 63,Хасково:345-20
Цени в лева, без отбелязаните с $

НАБИРАМЕ ДИЛЪРИ - ДО 50% ТО!

С този талон при покупка над 5 лева получавате подарък 1CD или MC

AI WARS

Имате ли си приятел или познат, който твърди, че е хакер? Почти съм убеден, че истинският хакер никога не би казал подобно нещо, но ентусиастите, самоприсвоили си тази внушителна титла, са колкото бълхите в козината на кварталния помияр. Както вървят нещата в Нета, май скоро ние - ламерите (т.е. не-хакерите), ще останем малцинство и ще се удавим сред толкова много спецове, повечето от които дори не знаят какво означава думата, с която са се титулували. Спомням си една много забавна статия от българската преса, отпечатана преди около година, в която компетентният журналист убедено разправяше, че в милата ни родина има цели два вида хакери. "Добрите" били онези, които се събирали в столичното заведение Майорка, докато "лошите" ходели в Супата. Така че внимавайте и кракът ви да не стъпва в Супата, че току-виж ви излязъл имидж на "лош хакер" или "кракер" (според автора на онази статия тия двете определения са тъждествено синонимни).

Но без значение дали вие лично сте хакер, кракер, ламер или просто невинен посетител на Супата, по професия счетоводител, спокойно можете да пробвате уменията си по преодоляване на компютърни защити в играта AIWars на Nexus Inc. Кои пък са тия хубавци? Аз също не ги бях чувал досега, но за моя изненада тяхното творение се оказа доста оригинална игра. Тя привлече вниманието ми не със страхотна графика или звук, а с алтернативния си геймплей и умело вплетения в нея компютърен хумор. И, разбира се - с неповторимия чар на жанра "киберпънк"...

Сега ще си проличи кой е чел Уилям Гибсън

В близкото бъдеще виртуалната реалност е мястото, където става най-големият купон. Корпорации-гиганти складират там своята безценна информация, защитавайки я с електронни пазачи, виртуални ключалки и стени от ЛЕД (отново в чест на Уилям Гибсън: ICE = Intrusion Countermeasures Electronics, тоест всички онези лошавинки, които имат грижата да спират неканените гости във виртуалната крепост). Там са и системните администратори, които хич не обичат кибержокеите, дръзващи да припарят в светая светих и се борят срещу тях със собствените

си агенти (освен когато си пият бирата и са оставили защитата на автопилот, тоест в 99% от случаите). И Призраците - носят се слухове, че военните са загубили контрола си над няколко могъщи ИИ (Изкуствени интелекта), които сега се крият в тъмните кьошета на Мрежата и я префасонират по свой образ и подобие.

Вашият герой е един от онези кибержокеи или казано другояче – хакери. С помощта на скромния си кибердек, зареден с първичен софтуерен набор, вие пускате в Мрежата своето "алтер его" – Аватара и започвате войната за информация, власт и пари. Целите, които сте си поставили, са доста амбициозни - завладяване на Мрежата, постигане на разум за вашия Аватар и разгадаване на тайната на безсмъртието. Можете да играете за една или няколко от тях или пък просто да се шматкате из виртуалната вселена и да правите каквото ви щукне.

Графиката е стряскащо шарена и ярка, но това си е изцяло в каноните на жанра киберпънк (това се

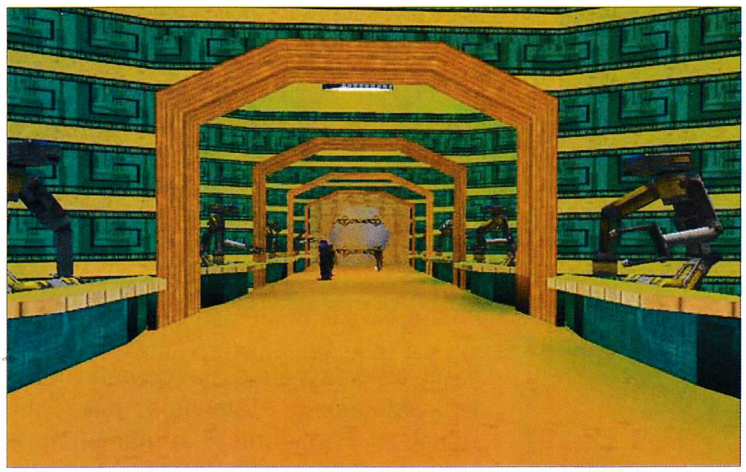
3D МИШ-МАШ

графика	★★★★☆☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★★☆☆

PC CD ROM

издател
Nexus www.aiwars.com

системни изисквания
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, DirectX, Windows 95/98, 150 MB HDD



отнася за виртуалния свят, реалният свят в този жанр обикновено е потискаща смесица между мръсотия, метал и неон). За направата на играта е използван shareware-енджинът на Genesis, като резултатите са изненадващо добри. В никакъв случай обаче не говоря за реализъм – това си е виртуален свят все пак.

Арсеналът в тази игра е доста интересен – вместо с пушки и базуки разполагате с вируси и IRC. Последното няма нищо общо с чат, а означава Infinitive Recursive Calculation и вкарва противниците ви в сложен рекурсивен алгоритъм за изчисляване на числото "пи". Резултатът е временно зацикляне, докато тяхната система усети, че нещо не е наред. Разполагате още със софтуер за кодиране и декодиране, Crack за разбиване на ключалки и "маскарад", който ви прикрива от враговете на принципа на хамелеона. Друг вид маскировка е Spoof, който заблуждава агентите, че сте част от системата. От вирусни атаки ви предпазва стандартен Firewall (еквивалент на бронята в триизмерните екшъни).

След като проникнете до ядрото на системата вие си оставяте задна вратичка и вече владеете тази част от киберпространството. Откраднатата информация можете да продавате на черната борса и с парите да закупите по-модерен софтуер, който ще ви е нужен на следващите нива. Друга алтернатива е сам да си го разработите, както правят истинските хакери.

Знам, че едва ли съм успял да ви разясня същността на играта и че сигурно се чувствате много объркани, но мястото е силно ограничено, така че единственият съвет, който мога да ви дам, е да си намерите AIWars и да я изпробвате лично. Тя определено не е поредното шаблонно заглавие, а представлява алтернативна смесица между 3D-екшън, приключение и ролева игра. Има си дори и мултиплейър, в който ще можете да проверите

На кого му е по-твърд софтуерът

Така че, ако ви се иска да пробвате нещо ново и имате необходимото търпение и шантаво мислене, можете да се пробвате. Все пак играта определено не е за всеки, така е добре да бъдете подготвени както за нещо великолепно, така и за поредното разочарование...

Боян Спасов

Asterix & Obelix

TAKE ON CAESAR

Взората на латинския разцвет в средата на I век преди Христа войските на Гай Юлий Цезар минават като грипна епидемия навсякъде и поголовно присъединяват към Римската империя народи и територии. Поголовно, ама не съвсем. Малко селце някъде си в стара Галия единствено(!) и неочаквано устоява на Завоевателя и отказва да Му плаща данъци, социални и здравни осигуровки. (От това естествено на Цезар му се влошава храносмилането и той се вкисва.) Какво е това чудо? Паланка някаква забутана с малобройни жители, но тяхната сила не е количеството, а другаде – във вълшебния еликсир, който им забърква друидът Panoramix. Който пие от него, придобива огромна сила за няколко минути и всъщност с такава магическа подкрепа селяните нямат за какво толкова да се тормозят. И след първия опит за присъединяване към Рим продължават да си живеят стария еднообразен живот. Ето например пасторалната сцена, по която е първото ниво в играта:

Рунтав селяк купува риба:

– Ей, тая риба не е прясна!

– Как да не е прясна?!

– Не е прясна като ти казвам! Вони!

– Ти сега мене уважаваш ли ме?! Прясна е!

– Не е!

Половината селски кибици на площада крещят заплашително в хор – Прясна е!

Другата половина се надига чевръсто, тръгва и си навива ръкавите в движение, ръмжейки – Смрад!

И се почва един весел пляскащ масов бой с миризливите риби...

Но време е да настъпят други събития :-)

До селото има римски форт, в който е разквартируван съответният гарнизон. Една вечер във форта за по-сигурно остава да преноощува имперски събирач на данъци с добре напълнен сандък златни монети, виждат го двама роби какво точно превозва и решават да сложат ръка на събраните налози. Речено-сторено – плюят си на робските пети, избягват от форта и право в близкото галско село, където подкокоросват пейзаните да помогнат за хубавия обир. Идеята се приема и осъществява без излишно маене, но тогава вече галите си навличат по-специалното внимание на Цезар – не стига, че не плащат, но и да ограбват хазната...

Положението е напечено и тези паразити трябва да бъдат премазани за назидание на останалите новозавладени. Дясната ръка на Цезар – Подлеций – е натоварен със задачата да подчини селото и да върне на хазната заграбените жълтици. Подлеций обаче е една обикновена змия в пазвата и заслужава напълно именцето си – след като така и така ще се захваща с галите той решава да разкрие как се прави и тайният еликсир, за да капичне на бърза ръка Цезар от трона му и преди да е изстинал да се настани на негово място... А после с помощта на магическата напитка да завладее по-лесно всяка известна територия и целият свят до последната педя суша да е подчинен на Рим – само че с новия император.

И ето, случва се така, че малко след големия удар с обира на хазната, най-ценният друид на земята – Panoramix, потегля към задължителната годишна сбирка на друидите,

охраняван от нашите главни герои

в играта, а именно от пъргавия Asterix и високотръгтлестия Obelix. (Първият е доста зависим от обилното и редовно поглъщане на еликсира, а вторият като малък пльоснал в казана с магическата течност и няма нужда от нея, а от целувките на красавицата Алабала:-) В свещената друидска гора те нямат право да стъпват и почтително остават да го чакат отвън. Но Подлеций и неговите стражи, маскирани като друиди, подло отвличат Panoramix и на двамата другари остава единствено да се

arcade action

графика	★★★★☆☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★☆☆☆☆☆
общо	★★½☆☆☆

PC CD ROM

издател
Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com

системни изисквания
Pentium 200, 32 MB RAM, DirectX, Windows 98/95

втурнат да го спасяват. Останалите им перипетии са не по-малко усукани и вълнуващи, но в края на краищата действието в играта само привидно има нещо общо с този сюжет – реално той си е само за парлама.

Asterix&Obelix Take On Ceasar изглежда много забавно, но само в първите 3 минути – колкото по-нататък минавате, толкова по-досадно става. Има само красиви и съвсем миниатюрни като площ места, от които които няма мърдане наникъде и по два скока за преместване вляво и вдясно. Друго май не може и да се изисква от игра по комикс, макар че тази всъщност е малко по-далечна роднина с прословутия си прародител – комиксът Астерикс от Галия, измислен преди 41 години във Франция от Albert Uderzo и Rene Goscinny – създателя на Lucky Luke.

Играта е базирана на едноименния игрален филм с Жерар Депардийо отпреди около година (който все пак следва плътно матрицата на комикса) и съдържа всичко на всичко седем весели и непретенциозни нивца, пресъздаващи ключови сцени от филма. Можете да ги играете последователно, ако сте фенове и ви пука за сюжета или да влизате в което си пожелаете, ако не сте вманиачени по филма. Както и да го въртите обаче, игралнот овреме е оскъдно.

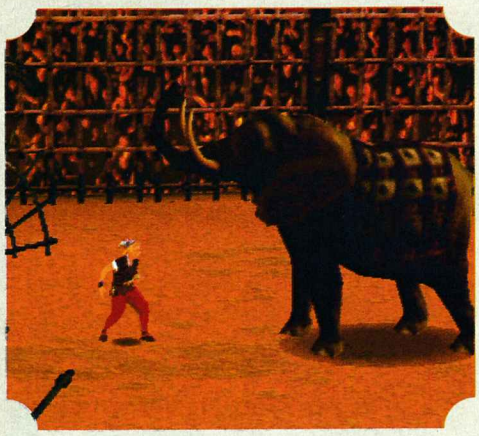
Освен с филмчетата и приказно-историческия си сюжет, AOC привлича и с доброто си озвучаване и много симпатичната графика. Първоначално тя създава такова впечатление за комфорт и уют – сякаш нашепва "Най-сетне, ето я играта специално за теб, ела-а-а-а, аз също нямам тайни...", ops, отвлякох се, исках да кажа, че изглежда доста примамливо.

Само дето

няма никаква интерактивност

и първичният геймърски плам рязко спихва. Странното е, че все пак AOC не е фатално разочароваща и не ми покапа сярна киселина от езика като седнах да пиша тази рецензия.

Управлението е



специално измислено за едноръки и двупръсти мутанти – до такава степен семпло, че просто няма накъде повече: героят ви има възможност за подскок, удар и общо четири позиции встрани, което създава малко неприятното впечатление, че тая игра се играе сама и всъщност няма никаква нужда да я наглеждате през цялото време, ами я идете да си изперете чорапите до края на нивото. Достатъчно е да насочите героя в правилната посока и той сам скача и удря – за какво ли са се морили да слагат клавиши за това? Някъде към средата се налага да включите трети и дори четвърти пръст, което действа направо шокиращо:-) За да не скучаят по-напредналите обаче, освен различните степени на трудност е измислен и вариант с едновременно управление на двамата главни герои. Той, да си призная, не ме амбицира да се самоусъвършенствам и мога да кажа само, че отстрани ми изглеждаше излишно труден, освен ако не го играете отборно на четири ръце, което също би донесло десетина минути забава.

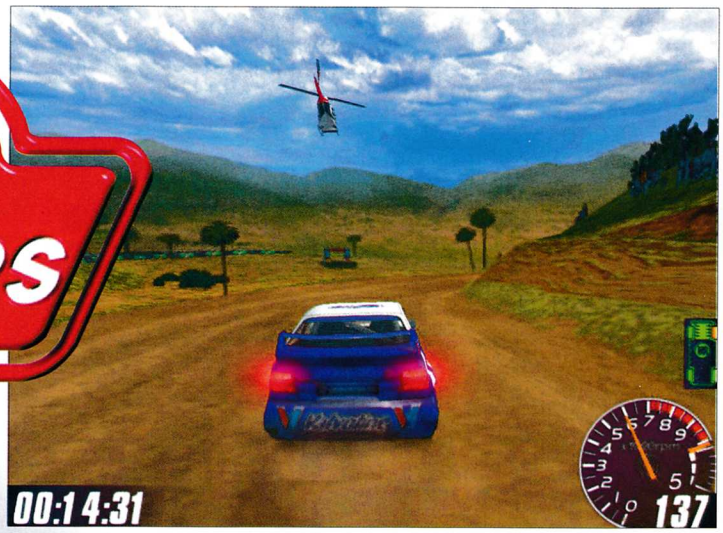
Asterix е създадена от фирмата, известна напоследък като Ex, Cryo, Cryo, но за радост не се вписва в печалната й серия започнати и пуснати в продажба недоправени игри. Тук няма и бегъл намек за някаква нова идея и наистина не е имало какво да се оплеска и недоправи. Тъпа, та чак вдлъбната, красива и идеална за изтощени от наука първолаци игра. Или пък – на най-високата степен на трудност – нова радост за тези, които редят триизмерен Секстрис по цял ден в офисите си и искат да сменят еднообразното подпъшкване с реалистични звуци от пребогат на добитък селски двор без да сменят движението на пръстите върху клавиатурата. Секстрисът като че ли беше по-сложен?

Играта като повечето хубави неща на тоя свят е кратичка и точно премерено свършва преди да успее да втръсне – или както казват старите римляни, когато имат предвид Game over – Acta est fabula!

Елица Тодорова

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

MICHELIN RALLY MASTERS



В света на компютърните състезания с автомобили могат да се срещнат какви ли не причудливи заглавия, но новото рали на Infogrames - Rally Masters в никакъв случай не може да бъде определено като такова. Още с официалното обявяване на играта през ноември миналата година авторите показаха твърдото си намерение да заложат на проверената в игри като Colin McRae Rally и TOCA 2 рецепта за успех. А тя се състои в баланса между поносимата графика и максималния реализъм, все неща, които са в състояние да привлекат вниманието на почитателите на автомобилните симулации.

От Rally Masters, която ще се появи в Щатите под името Test Drive Rally, се очакваше да предложи наистина революционни новости в компютърния рейсинг. Ако посетите чудесния сайт, със сигурност ще ви направи впечатление анонсът на играта, според който Rally Masters е компютърно рали от съвсем ново поколение, което ще предложи на феновете на виртуалния рейсинг страхотна графика, най-различни варианти за игра, както самостоятелно, така и в мрежа. Това се допълваше и от факта, че производителите Digital Illusions са доказали със заглавия като Pinball Illusions и Motorhead способността си да работят наистина творчески и да предлагат продукти, които се отличават с чудесен звук, визия и геймплей. За съжаление тези очаквания като цяло не се оправдаха. Rally Masters е на прилично равнище, но не предлага нищо принципно ново, което да не сме виждали в конкурентните продукти.

Поредното заглавие от каталога на Infogrames ни пренася в света на

едно от най-брутални
състезания,

където са поставени на невероятно изпитание както пилотите, така и специално изработените за целта автомобили. Тук ще се срещнете със световно известни пилоти като Colin McRae, Carlos Sainz, Ari Vatanen, Armin Schwarz, Juha Kankkunen и всички, които правят автомобилното рали любимо зрелище за милиони почитатели. Rally Masters ще ви изправи гума до гума срещу тях, за да докажете на практика вашите пилотски умения. За целта авторите са включили над 20 реално съществуващи спортни автомобила. Това са различни модификации на серийни модели на Lancia, Peugeot, Audi, Toyota, Ford, Hyundai, Skoda, Renault, Mitsubishi и Citroen. Приликата между тях и тези, които можете да видите по автосалоните, е само външна. Погледнато чисто технологично от оригинала е останало само купето, но и то е претърпяло сериозни изменения, така че да е в състояние да понесе огромното натоварване от състезанието. Едно от най-хубавите неща, които са постигнали авторите, е, че са опростили настройките на автомобила. Тук няма начин да сбъркате и да създадете кола, която ще бъде почти неуправляема. В Rally Masters е включено само най-необходимото. Според трасето, по което предстои да се състезавате, е добре да регулирате окачването, динамиката на предавките, а в зависимост от климатичните условия и покритието на пистата да изберете подходящите гуми. Това е задължително да се прави, тъй като ще се наложи да карате по асфалт, разбити селски пътища, заснежени и заледени шосета. По време на надпреварата ще получавате непрекъснатата визуална информация за препятствията, които ви предстоят. Преди всеки завой на екрана ще се показват иконки, които ще ви предупреждават за посоката и ъгъла му, а също така и за евентуални по-големи неравности по трасето. Като допълнително предупреждение ще чувате и вашия навигатор, който съвсем ясно и разбираемо ще ви съобщава всичко необходимо. В това компютърно рали невнимателното каране не остава без последствия за автомобила. В зависимост от стила ви на каране и количеството катастрофи ще забележите, че колата ви търпи повреди, които се отразяват на мощност-

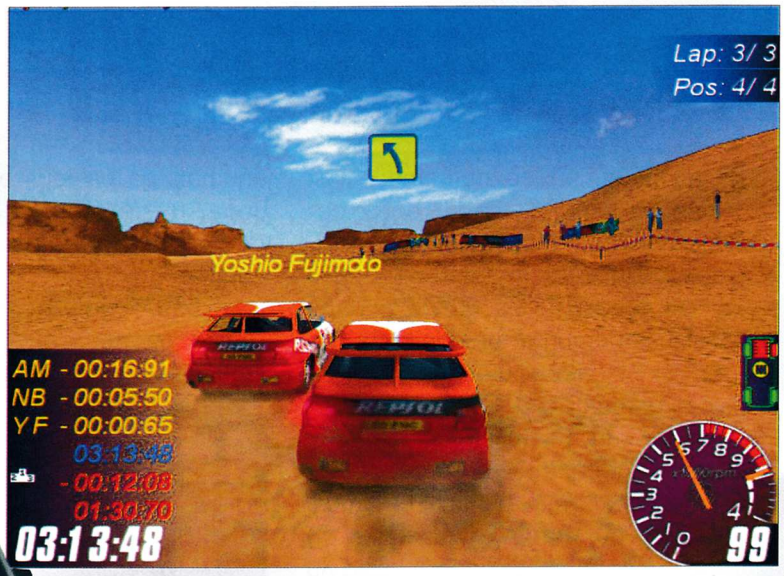
рали симулатор

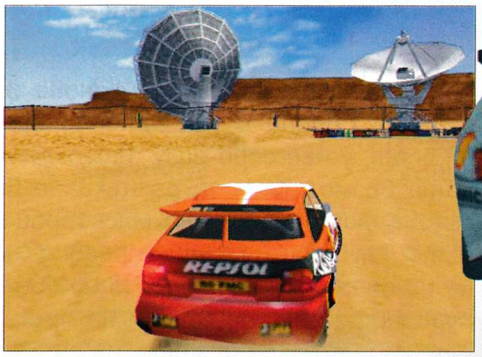
графика	★★★★☆☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★½☆

PC CD ROM

издател
Infogrames
www.rallymasters.com

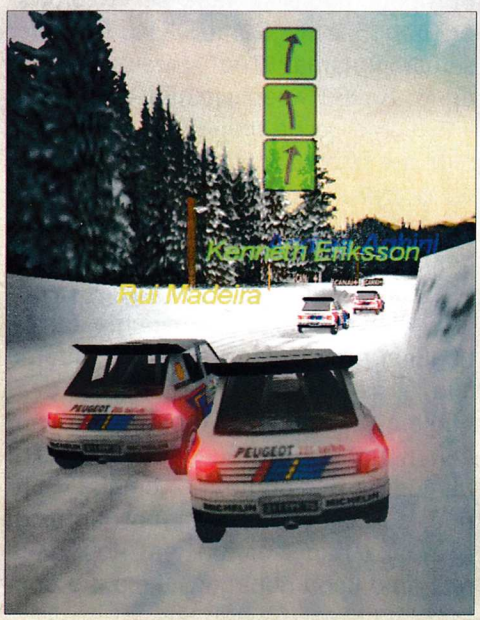
системни изисквания
Pentium 200, 32 MB RAM, 4 MB 3D Video





та и управляемостта й. Индикация за всяка неизправност по различните системи ще получавате на екрана, така че във всеки един момент ще сте наясно с моментното състояние на автомобила си.

Трябва да се отбележи, че екипът от Digital Illusions е успял да изпълни поне едно от намеренията си - да създаде голямо разнообразие от варианти за състезание както за единична, така и за игра в мрежа. В Race Of Champions ще трябва да се изправите срещу някой от именитите си съперници в затворена писта и по принципа на прякото елиминиране да докажете кой е по-добрият. В непретенциозно звучащото меню Single Player ще откриете



страхотно разнообразие от игри

В Championship-варианта ще започнете от четвъртфинал, където отново ще се сблъскате с познатата ви от Race Of Champions форма на състезание. В този случай пилотите са разделени по двойки, които трябва да премерят сили в три последователни старта. Този, който спечели два от тях, продължава в полуфинала, а при успех достига до финал. В Challenge Cup ще се надпреварвате с трима противници, като за следващата фаза се класират първите двама и така до финала, където ще се влезете в директен сблъсък с победителя от другата група. Trophy е индивидуално състезание, където целта е да постигнете най-добро време. След всеки старт се сумират разликите във времената на отделните участници и така се определя победителят. Ако карате прекалено невнимателно и колата ви претърпи сериозни повреди, ще се наложи да я ремонтирате, а това ще ви донесе допълнителни наказателни секунди. В Time Attack можете да направите опит да подобрите рекордите за всяка от пистите, които си изберете.

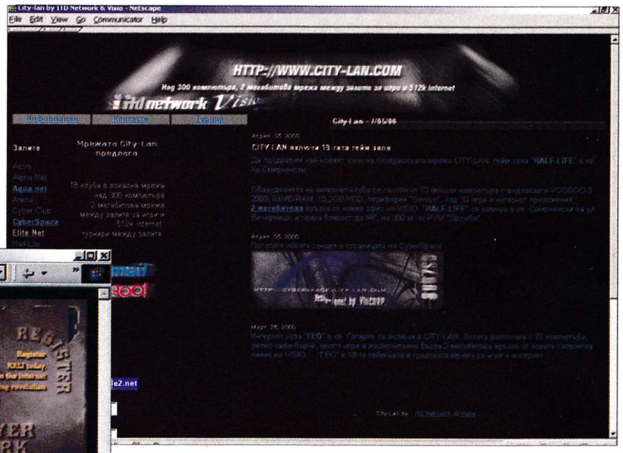
С Rally Masters авторите са се опитали да превъзмогнат най-големия недостатък на максимално реалистичните автомобилни симулации - лошата графика и високите системни изисквания. Доколко са успели в това си начинание можете да прецените и сами, но моето впечатление е, че макар Digital Illusions да са разработили за целта съвсем нов енджин и крайният резултат да е по-добър от този в TOCA2 и Colin McRae Rally, все още е много далеч от постижението на новия Need For Speed. Въпреки поддържаните разделителни способности до 1800x1200, 32-битовия цвят и използването на какви ли не специални ефекти, пистите са прекалено постно оформени, а автомобилите се отличават с ръбатост и ниска детайлност, която на моменти е направо дразнеща. Това лесно можеше да се преглътне, ако не бяха толкова високи системните изисквания. Препоръчваната от производителите система изглежда по начин, който би хвърлил в ужас геймърите с поскромен бюджет. За да подкарате играта с всички екстри, компютърът ви трябва да разполага с 400 MHz-ов Pentium II, 64 MB RAM и видеоускорител с поне 16 MB RAM.

Rally Masters едва ли ще привлече вниманието на феновете на NFS-подобните ралита, но има потенциала да стане хит сред почитателите на прецизните автомобилни симулации. Нека не забравяме обаче, че е на път втората част на Colin McRae Rally...

Владо Георгиев

МРЕЖОВАТА ИГРА В БЪЛГАРИЯ

Бас ловя, че се питате: "Тоя неандерталец защо едва сега се сети да пише за multiplayer-а". Да, ама не. Най-напред в този материал няма да се говори за възможностите за мрежова игра на някоя специфична игра, а за възможностите да въобще да играете мулти в България. Второ, май никой досега не е писал обширен и всеобхватен (тази статия, ако не друго, поне е дългичка ;)) материал по тези въпроси, камо ли да се задълбава в подробности за отделните реално възможни начини за практикуването на този, тъй да се каже, спорт. Казвам спорт, защото в по-напредналите страни по света вече доста често се споменава фразата "професионален геймър", организират се турнири с огромни (дори за западните стандарти) награди и въобще мрежовата игра срещу живи противници излиза от фазата на ранния пубертет и тоталната аматьорщина. Та и аз, а предполагам и вие, се питам, ако у нас все още не може да става и дума за професия "геймър", то поне има ли възможност за по-достъпна и неограничена от техниката игра срещу живи противници в интернет или в залите за игри? В следващите няколко страници ще се опитам да намеря отговора и се надявам да съм ви заинтригувал достатъчно, за да продължите да четете. Първо да погледнем как стояха нещата в



миналото

Преди точно две години една статия в първия брой на PC Mania на тема "Интернет и Мрежовите игри" започваше така: "Играта в интернет у нас засега остава само едно добро пожелание и нищо друго." Тъжното беше, че по времето, в което игри като първия и втория Quake бяха играни от хиляди, даже десетки хиляди фенове в западна Европа и Щатите по интернет, у нас горе-долу единствената възможност за разцъкване в мрежа бяха не особено многобройните клубове (имайте предвид и че по онова време качествено оборудваните зали се брояха на пръсти), или няколко приятели да си съберете машините и да се опитате да си направите домашна мрежа (пък било то и със сериен кабел под DOS, което си е чиста мизерия:)). След известно време се появи първият български Kali сървър, който по онова време се поддържаше от PC Mania, но все още възможностите за игра по интернет бяха твърде ограничени. Първо да ви обясня какво е това Kali. Това е малка, и най-важното, БЕЗПЛАТНА програмка, чрез която се намира противник/съществуващ сървър и се пуска играта. На практика това представлява чат, server-browser (подобно на GameSpy) и launcher за избраната игра комбинирано в едно. Какви предимства има това – вместо да се търсите с евентуалните противници по IRC или разни форуми директно пускате програмката, намирате желания човек/сървър и се впускате в екшъна :). Само дето има един малък проблем – сървърите за игрите си се правят от самите геймъри, което значи, че не можете винаги да разчитате на сървър със зверски нисък пинг. За чужбински сървъри в интернет въобще не става въпрос, до тях закъснението (lag/ping) е прекалено голямо за нормална real-time игра поради факта, че сиг-

PROPAGANDA

БИЗНЕС МРЕЖИ И КОМУНИКАЦИИ

BNC

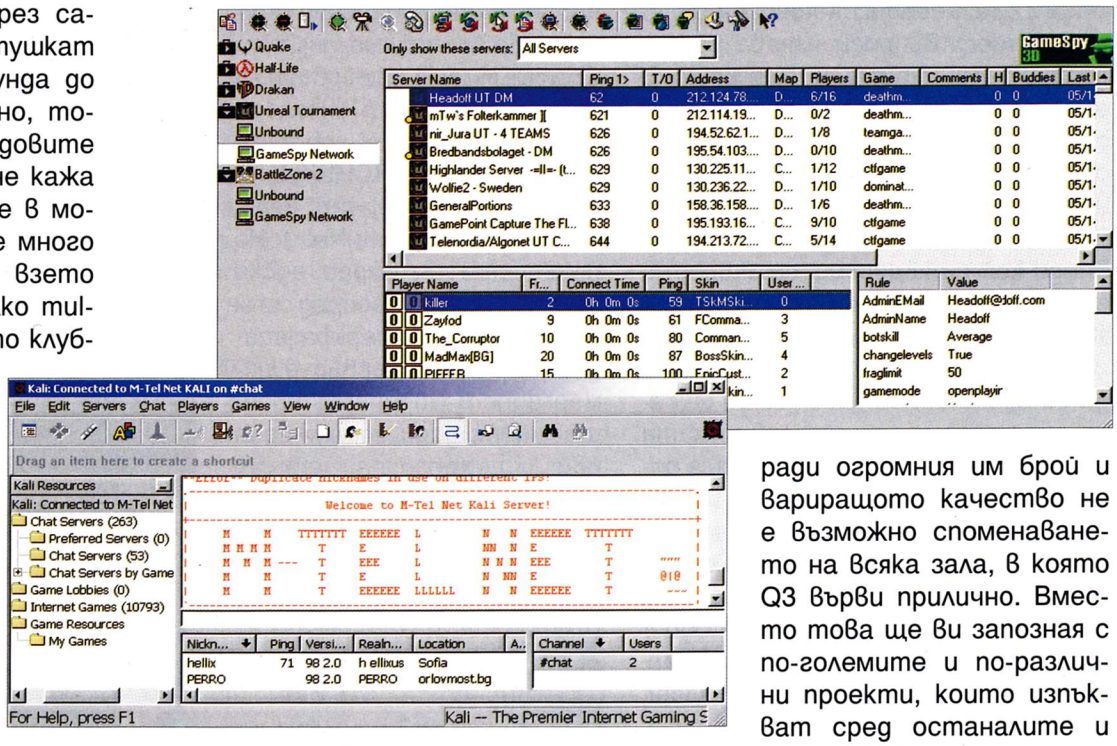
Оптимални условия за доставка на качествен Интернет по наета линия.

Специална, **суперизгодна** оферта за игрални зали.

Най-ниска цена за неограничен достъп на индивидуални потребители – 17$ месечно, без начална такса.

София, тел. 980 00 97; http://www.bnc.bg

налът най-често минава през сателит и пинговете се клатушкат от малко по-малко от секунда до няколко секунди. Естествено, това няма значение при походовите игри, но такива почти, да не кажа изобщо, не се играят. Не че в момента положението у нас е много розово, но тогава общо взето единственият начин за малко multiplayer fun беше кварталното клубче, в което рядко имаше повече от 8 машинки с монитори като пощенска картичка и мишки като тухли четворки (то и сега има такива зали, но са по-малко). Естествено хората искаха повече, и така се стигна до положението...



В момента

Спрямо ситуацията преди две години мрежовата игра у нас може да се каже се е променила, макар че основното предстои. Огромната част от геймърите пак си ходят по любимите клубчета, които обаче са се превърнали в места, където наистина е приятно да се играе и си заслужава да се ходи често. Някои от тях дори не са "клубчета" а са си същински клубища с десетки бързи машини, огромни монитори, бърза мрежа и качествен достъп до интернет.

Освен залите, за вниманието на геймърите от известно време се борят и няколко чисто български сървъри в интернет, на които играта е напълно поносима за игри като Starcraft, например.

Но за изискващите максимално нисък пинг 3D action-и от типа на Q3 и UT качествената игра по интернет тепърва предстои, особено за хора, използващи своите обикновени (скапани) телефонни линии. Това също е част от проблема.

Третата алтернатива за геймърите са все по-многобройните провайдъри на интернет, които правят сървъри за игри в Мрежата – при тях по отношение на скоростта нещата стоят горе-долу като при гореспоменатите български сървъри (тук изключвам Kali, защото там скоростта си зависи от играчите), а и освен това някои фирми предлагат и свързване на отделни зали и осигуряване на интернет за тях, което предполага бързо развитие.

Нека разгледаме отделните възможности. На първо място, като най-отдавнашен, най-изпипан и изпитан метод за игра в мрежа са хилядите гейм зали в България. Поради огромния им брой и вариращото качество не е възможно споменаването на всяка зала, в която Q3 върви прилично. Вместо това ще ви запозная с по-големите и по-различни проекти, които изпъкват сред останалите и където си заслужава да се отиде (и погейми). Чували ли сте за VirtualWorld (www.virtualworld.bg)? Не? Как може да сте такива отшелници, бре хора... Това е верига от клубове в София и в Бургас, която наскоро нашумя с новия си клуб в морския град – огромна зала с почти 100 доста добри компютъра, кафе, климатици и разни други подобни глезотийки. На който му се играе – играе, винаги има къде да седне (особено ако си запази ред три дни предварително:), на който му се сърфира в интернет – има на разположение 256K връзка. Нека излезем от Бургас, и тъй като във Варна май няма нищо по-интересно (засега), преминаваме в Пловдив.

Там, мили ми софиянци, както и всички останали, живущи извън Пловдив, има цели ДВЕ градски

игри, безплатен достъп до Интернет и много изненади...

ЗАПОВЯДАЙТЕ ВЪВ ВАШАТА ИНТЕРНЕТ КЪЩ@!

BIA NET TM

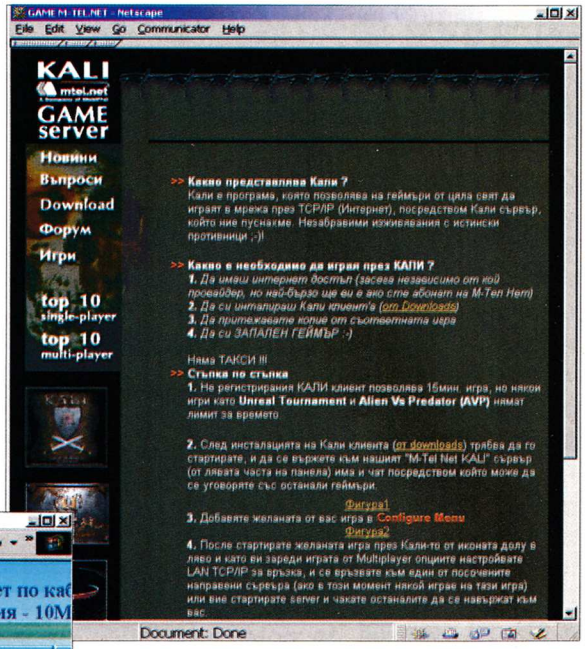
от 31 май до 3 юни 2000 г. в музея "Земята и хората"

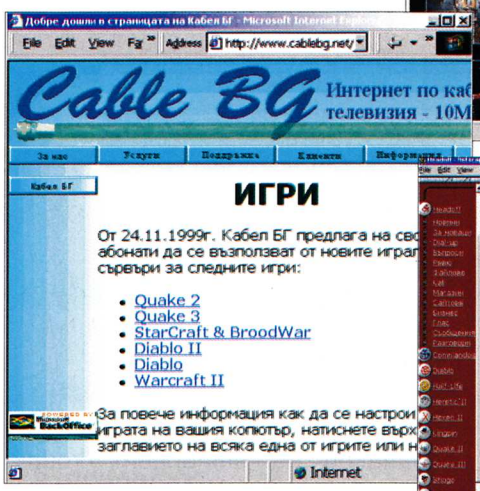
тел: 987 03 88, www.bianet.net, e-mail: info@bia-bg.com

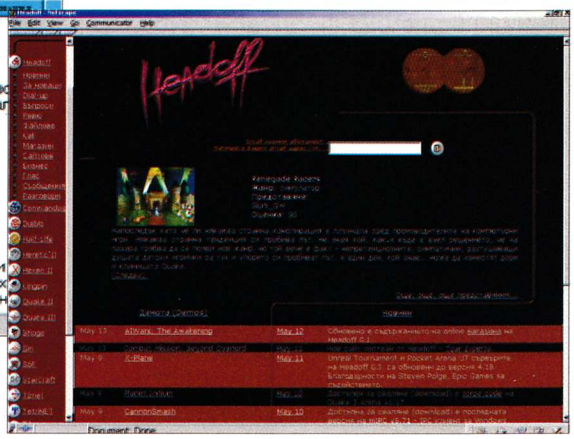
мрежи. За хората, които не са в час по тези въпроси, става реч за доста зали, свързани директно в една (в случая две) доста голяма градска мрежа. Какъв е кярът на обикновения човечец в този случай? Ами, представете си, че ви се играе с някой познат, който живее в еди-кой-си-квартал, ама вие по една случайност на съдбата сте захвърлени на другия край на града и не ви се пътува половин ден, за да се срещнете в някоя зала. Е, сами се досетете дали връзката между залите в двата квартала помага. Та какви мрежи има в града под тепетата – по-голямата, CityLAN (www.city-lan.com), обхваща цели 19 зали – Actro, Alpha Net, Aqua.net, Arena, Cyber Club, Cyber Space, Elite Net, Half-Life, Miro Man, Spartak Net, Speed, Stratus, Viper, Visio, Voodoo Net, WorldNet, Xray, Yahoo и ГЕО, като общо компютрите в мрежата надхвърлят цифрата 350. Залите са свързани с 2 мегабитови връзки, което гарантира безпроблемната междузалова игра, и 512K достъп до интернет, като за всеки клуб има лимит от 128K.

Втората градска мрежа се казва LanGame (www.langame.net) и включва 6 зали – 4K, RivaNet, D-Net, Area 51, Passion и Force. На разположение на геймърите има приблизително 165 машини, като в най-голямата зала, 4K, има 50. Връзките между залите отново са 2 мегабитови, като е осигурен 512K интернет достъп по наземни линии, плюс връзка чрез сателит. И двете пловдивски мрежи провеждат турнири между залите, което дава шанс на всеки, който има желание, да се пробва. Май това е всичко за Пловдив, аз поне друго интересно нещо по темата не се сещам да има там.

Да преминем към София. Какво е положението тук – има доста качествени клубове (например отворилия съвсем наскоро клуб Матрицата), но не са вързани в една хубава голяма мрежа. Обаче!!! Имаме си сървъри за игра в интернет ;-P. Headoff (www.headoff.com) поддържат сървъри за ВСИЧКИ по-популярни multiplayer игри, включително и TetriNet :). На сървърите им играе адски много народ – според тях самите, старкрафтаджийският им сървър е номер едно в Европа по посещаемост, дори от чужбина влизали хора да играят







(ами ще влизат я, къде ще ходят:)). Странното е, че Q3 сървърът е празен като бутилка бира след тежък запой, ако не се броят няколкото бота, които се мотат вътре за камуфлаж. Това може би се дължи на липсата на tournament (игра с двама души) сървър, както и прекалено многото карти, които се въртят на сървъра. Но пък може и да е фактът, че куейкаджиите сме по-придирчиви и мразим лага, който е неизбежен при игра в интернет :). Обаче за сметка на това UT сървърът не страда от липса на играчи и ако сте фен на играта и имате що-годе прилична връзка, можете да се пробвате там. Ще споделя с вас един съвет, който ми дадоха от Headoff – ако искате малко по-нисък пинг, изключете компресията на данни в настройките на модема. Но дори и иначе при добри метеорологични условия и близък доставчик на интернет лагът не е непоносимо голям – Starcraft се играе идеално (в повечето случаи:)). Едно друго предимство на Headoff са няколкото зали, вързани директно към интернет сървърите – тук пак се е заформила мрежа между залите, но е изградена около гейм сървърите на Headoff в интернет. В случай, че ви потрябва да играете от някой клуб в интернет, залите, вързани

към Headoff, са – PC Mania, Headoff Gaming Club, Diablo, HiPC и Линия, като се очакват още зали да се вържат в най-скоро време. Има, разбира се, и други възможности за връзване на зали и достъп до Headoff. Те се наричат BIA (www.bianet.net) и Бизнес Мрежи и Комуникации (www.bnc.bg). И двете фирми освен високоскоростен интернет предлагат директни линии към Headoff, което пък гарантира нисък ping и възможности за качествена online игра.

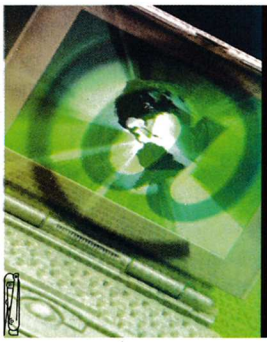
Другото българско гейм присъствие в Мрежата се нарича mtel.net Kali Game Server (games.mtel.net). Те хостват сървър за Kali, до който има достъп всеки човек с интернет. За максимално добра игра обаче е хубаво да осъществявате достъпа през входните им точки, каквито има в следните градове: Благоевград, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Плевен, Пловдив, Сандански, Сливен, София и Стара Загора. Ако имате достъп до интернет чрез mtel.net в някой от тези градове, добрата скорост е гарантирана. Предполагам, че се питате "Хей, чакай малко, нали сървърите се хостват от самите играчи, каква е ролята на mtel.net по отношение на скоростта?". Понеже целият трафик при игра преминава през Kali сървъра на mtel.net е важно да имате бърз достъп до него, което може да е особено проблематично от другите провайдъри извън София. Все пак има игри като UT, които правят изключения и напук се връзват директно :). Ако някой обаче иска да се пробва срещу повече народ, по-добре да се върже на някой постоянен сървър от типа на Headoff-ските. Ако продължавате да настоявате за масови мелета, винаги е налице опцията за кварталното клубче (в Пловдив май думата "квартално" вече няма голямо значение...). Kali има и една друга интересна възможност. Сигурно помните класики като Doom, Duke Nukem, Blood 1 (йеее!!!) и разни други такива "архаични" игрици, които си бръмчаха по IPX протокола и нямаха поддръжка за TCP/IP, което ги лишаваше от възможност за игра по интернет. Е, Kali решава този проблем с нещо като емулатор на IPX, който трансформира IPX сигналите в TCP/IP и обратно, и позволява на хората да се кефят например на Doom (няма нищо по-добро от класиките) по интернет. Освен вече споменатите Headoff, някои доставчици на интернет започнаха да правят гейм сървъри. Ето например Кабел БГ (посочвам ги, защото технологията за интернет по мрежата на кабелната телевизия има голям потенциал). На запад се кефят на страшни скорости и ниски пингове с кабелните модеми, но дали е така и у нас? Що се отнася до скоростта на download, мисля, че определено не може да се сравнява с тази при чуждестранните кабелни оператори, но поне пинговете до сървърите на www.cablebg.net са доста прилични и може да се играе дори някой 3D-екшън. Аз самият искам да видя кабелния интернет широко разпространен и добре развит колкото се може по-скоро. Дотогава ми остава да чакам да ми цифровизират телефона и да гледам към...

бъдещето

А какво друго има в бъдещето освен мечти? Да, то така се започва. Човек се замечтае за нещо, и хоп! То взело, че станало. 256 Kbps по наземна линия и 2 Mbps по сателита. Преди да ме помислите за тотален пън ще побързам да уточня, че не става въпрос за мечти от типа: "Ех, кога ли ще мога да си купя GeForce 2" и тем подобни веселяшки истории. Ето например преди известно време само можехме да си мечтаем за мрежи между клубовете, а пловдивчани вече се кефят на такова нещо, а София (надявам се и други големи градове) в най-скоро време ще се сдобие с подобна "градска мрежа". От ITD, фирмата, която стои зад CityLAN в Пловдив, споделиха, че имат планове за свързването на 20-25 зали в столицата до два месеца, а аз предполагам, че много други фирми също кроят подобни планове. Например mtel.net планират голяма зала (за нея между другото се предвиждат помещения, разположени на три етажа!!!) със стотина компютъра, чието пускане в действие е насрочено за края на лятото.

Една много важна новина, която пристигна в последния момент, е, че за съжаление Virtual World затварят двете си софийски зали, за да направят място на една мегазала в най-скоро време. От ITD също така споделиха планове за национална мрежа между клубовете, но аз засега вписвам това в графа "мокри сънища", защото подобни работи съм чувал още преди година и нещо (честно казано не помня от кой), пък досега дори не е и замирисало на междуградски мрежи специално за геймене. Обаче ако темповете на развитие на тази област се запазят такива, каквито бяха през последните няколко месеца (а защо не и да се увеличат), нищо чудно до няколко години да се радваме на подобни екстри. Само не бързайте да се замечтавате, защото първо трябва да се изградят мрежи в големите градове, а това тепърва предстои. За финал ще кажа, че историята е с отворен край, и нещата едва сега отлепят, така че спокойно, ще дойде ден в който ще казваме "Хайде след малко на куейк" на някой, намиращ се в другия край на България :).

Георги Даскалов


КАЖЕТЕ НА СВЕТА ЧЕ СТЕ ТУК
INTERNET
ПРЕФЕРЕНЦИАЛНИ
цени за наети линии за компютърни клубове - 80$
Директна връзка между клубовете
Комутируем достъп:
- пълен достъп 20часа - 11$
- пълен достъп 50часа - 19$
- пълен достъп 80часа - 24$
CH ELECTRONICS
София, ул. „Марагидик" 38
Тел.: 02/ 44 21 22, Факс: 02/ 44 30 89
info@chelectronics.com

PHUN WIT DA GSM

В Европа дори и клошарите вече протягат ръка за просия, държейки с другата слушалката на мобилния си телефон. Тъй като ние сме в покрайнините на континента си е нормално модата на личните телефони да достигне по-бавно до хората от улиците. За последната година обаче броят на тутурутките се увеличи неколкократно и поне в този аспект (ако това въобще може да се смята за критерий) се приобщаваме към цивилизования свят.

Тези, които са разгадали мнемониката на заглавието, не е изключено да са станали жертва на мръсното си подсъзнание и ще побързаме да ви уверим, за да не разочароваме някого, че в настоящото четиво няма да се спрем по никакъв начин на техники за самозадоволяване с антената на телефона. Думата phun недвусмислено се определя като комбинация от думите fun и phone и би трябвало да носи значение подобно на "забава с телефона", което в контекста на тази статия ще рече – "джиткане на игрички". Спряли сме се само на GSM-ите, тъй като те са хит в последно време, а и гамата от игри при тях е много по-широка. И последна уговорка – статията няма за цел да рекламира който и да било производител или модел, макар че със сигурност ще присъства елемент на оценка. Едва ли някой адекватен гражданин би си избрал телефона според това какви игри мърдат вътре и тази статия в никакъв случай не е поръчков комерсиален продукт. Не претендираме за изчерпателност, тъй като тук ще говорим предимно за игри, които сме срещали по собствените си апарати и тези на наши познати.

Gaming-ът явно напада по всички фронтове и скоро ще се радваме на minesweeper, усмихващ се от екранчето на микровълновата печка, докато вътре се претопля закъснялата с един час доставка на KFC. По-старите обемни модели GSM-и могат да бъдат използвани при желание за игра на бейзбол и хокей тъй като габаритите им предполагат по-скоро подобно занимание, отколкото разговор. В статията става дума за непретенциозните игри, които могат да се сравнят само с тези от зората на компютърната ера и няма да ви хвърлят в луд възторг (е, не е като да си завирате антенката по разни места). Може да се каже, че ретро gaming-ът по един особен начин се реализира именно в новите модели мобилни телефони, защото едва ли можете да очавате OpenGL или 3dfx ускорена игра да върви на нещо, което трябва да тежи под 100гр. и да издържа с една батерия повече от 3 дни.

Nokia

По моделите на Nokia се срещат доста различни заглавия: Snake Bite (две модификации), Memory, Logic, Rotation, Racket и Opposite. Ще ги караме отзад напред.

Opposite представлява електронен вариант на добре познатата настолна игра, в която двамата играчи, редувайки се, слагат двуцветни пулове на квадратно табло. Когато се получи такова подреждане, че в краищата на хоризонтална, вертикална или диагонална линия от пулове има два едноцветни, които обаче не са с цвета не тези между тях – всичките стават в цвета на крайните. Ще трябва да излъжете машинката, така че в края на играта да има повече пулове с вашия цвят.

Racket – една от най-ненормалните версии на тенис. Интересно защо ще му е на човек да играе нещо такова с GSM-а си при положение, че е по-приятно да блъсне две-три топки на живо.

Rotation – в началото имате табло с квадратчета, във всяко от които е записано различно число. Можете да размествате числата, след като си изберете произволен квадрат с размер 2x2 от вътрешността на таблото и завъртите клетките му. Печелите след като наредите числата по големина. Внимание: играта хич не е лесна и за това не я играйте преди лягане, защото със сигурност ще ви скъса нервите.

Logic – в софтуера на Nokia е заложен един стандартен набор от малки неясни картинки (с размер 3x3), които взимат дейно участие в игрите. В Logic трябва да отгатнете разположението по екрана на N на брой от тях, като N се определя в зависимост от нивото на трудност. Глупава игра.

Memory – това вече няма как да не сте го виждали, само че под друго име. На живо играта се играе със специално тесте карти, като след подреждането им на масата с лицева част надолу играчите обръщат последователно произволни двойки от тях и когато попаднат на две еднакви ги отстраняват. Отново е използван гореспоменатият набор от размазани картинки, така че ще ви трябват и чифт добре виждащи очи, за да се справите с тази игра.

Snake Bite – може би най-хитрата идея, която е идвала на дизайнерите от Nokia що се отнася до игри. Няма човек, който да не е разцъквал тази класическа игра, в която една едноока змия яде сливи, в резултат на което става все по-дълга и мобилна (дръжте настрана мръсните аналогии). В последните модели се среща и подобреният вариант (Snake II), в който

освен стандартните се появяват и разни advanced сливи, които определено са доста шаврантиести и могат както да ви се усладят повече, така и да ви докарат натравяне на стомашно-чревния тракт.

Сайтът на Nokia предлага real-time online версии на игрите.

Sagem

Новите телефони на френската фирма освен с чудесен дизайн могат да се похвалят и с най-детайлните в графично отношение игри. Макар, че не са с цветен екран, удоволствието, което изпитахме, когато за пръв път видяхме Minigolf-а на Sagem може да се определи като: "не, не, не е истина", защото тук става дума за максимално изстискване на възможностите на скромният LCD дисплей на машинката. Нито едно от 18-те различни нива не прилича на останалите. Играчът се сблъсква с локви, мостчета, въртели, стенички и всичко това достатъчно добре нарисувано, че да го познаете от раз. Ако направим класация за GSM игри, тази ще задържи със сигурност челното място поне за половин година.

Думата Solitaire освен в смисъл на пасианс има още едно значение – игра с топчета, или поне така пише в нашия англо-български речник. Явно такава логическа игра са се опитали да пресъздадат типовете от Sagem. Няма да крием, че изпитахме малко затруднения докато се оправим с тъй-наречения интерфейс, но в крайна видяхме сметката поне на най-лесния от трите предложени пъзела. Иначе идеята е простичка: всяко топче може да прескочи и по този начин елиминира съседно на него. Играта се води за спечелена, когато останете само с едно възможно топче. Губите, когато нямате повече възможни ходове, а топките са много.

Третата игра е също класически детски пъзел, който беше много популярен преди 5-6 години. В оригиналния вариант се използва табло с 16 клетки, едната от които празна, а останалите номерирани с числата от 1 до 15. В началният момент те са разбъркани, като вие трябва да ги подредите, използвайки празното поле за маневриране. Модификацията, която са напрвили от Sagem се нарича Picture Puzzle и без малко да си помислим, че е просто електронна версия на класическия вариант, когато Боян забеляза, че при игра на най-висока трудност идеята е различна. Парчетата, които можете да движите не са само квадратни, а и правоъгълни и целта е да напаснете двете основни части, които са с доста кофти форма, като по този начин образувате картинка на двама, които налитат да се нацелуват. Може да се каже, че играта е чудесен начин да флиртувате с готината мадама от клуба, която хем ще се впечатли от чудесния телефон, хем ще се заиграе и няма да усети как някой й е изкльопал вратлето.

Siemens

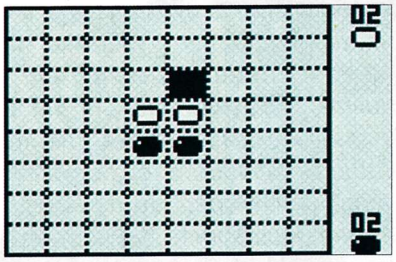
Тук ще се срещнете с още един стар познайник – Minesweeper. Не е много ясно дали приветливия надпис Special Thanks to Microsoft е ирония или съвсем сериозна благодарност към фирмата, основен promoter на тази популярна игра. Няма да се впускаме в подробности, тъй като идеята на играта е абсолютно аналогична с Windows-варианта. Няма да разказваме и за втората игра от пакета на Siemens – Reversi, тъй като тя е идентична с Opposite на Nokia, с тази разлика, че АИ-то тук е доста по-хитро.

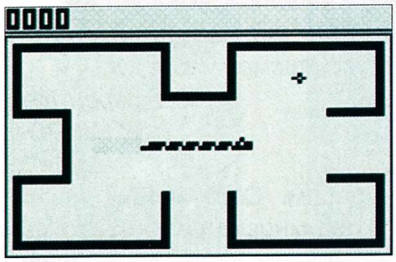
Siemens са помислили специално за феновете на 3D-пуцалките. Представете си нещо като Wolfenstein, само че без текстурите. Дори и в този си елементарен вариант, с непретенциозното заглавие Wayout, който десетокласник може да напише на Pascal, играта е готина.

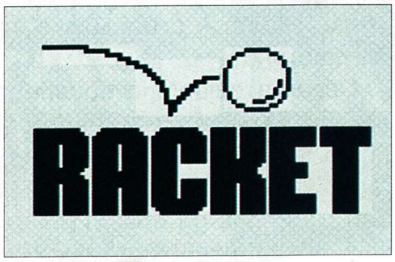
Последната игра от тази статия отново копира джобна игра, която сме играли на лист безброй пъти в скучните часове. Идеята е, нареждайки едно върху друго двуцветни кубчета в няколко колони, да получите четири от еднакъв цвят едно до друго по вертикал/хоризонтал. Печели този, който направи това първи. Siemens са я нарекли Quattropoli и вместо кубчета се ползват някакви кръгчета.

Готиното на всички GSM игри е, че не страдат от copyright законите и на практика не забиват. А както бяха написали Nokia в сайта за snowboard маниаци – все трябва да има нещо интересно, което да правите докато се катерите с лифта към следващото спускане.

Георги Пенков, Боян Спасов







писма

pisma@pcmania.bg

ЧРД, PC MANIA

Здравейте, PC Mania.

Първо ще ви честитя втория рожден ден и ще ви пожелая все такъв успех и дано ни радвате поне още 100 години.

Надявам се скоро да станете и толкова страници. И така, първият ми въпрос е свързан с Heroes-а. Все още нямам интернет и не мога да следя страниците на 3DO и New World Computing. Въпросът ми е следният: Ще излиза ли скоро или по-точно разработва ли се в момента нещо ново с марка Heroes? Вторият ми въпрос е по-точно молба. Наскоро разгледах от някои заблудени души други български списания. Видях в тях една комерсиална, но интересна идея. Бяха публикували каталог на старите им броеве и можеше да ги поръчаш директно от редакцията. Убеден съм, че не всички читатели имат пълна колекция от вашите броеве и биха искали да я запълнят. Много ще се кефя, ако си намеря четирите ваши броя, които нямам. И така дано не съм ви отегчил, защото това ми беше четвъртото, но, надявам се, не последното писмо. Чао.

Ваш верен фен
XYRON

Благодарим. Сто години не са чак толкова много време, като минат ще обсъдим въпроса :) А стоте страници ще ги имаш и то много скоро – след малко повече от сто дни.

Сега за старите броеве, защото този въпрос вълнува доста читатели. Те могат да бъдат закупени или от магазините на PC Mania или пък да бъдат поръчани в някой от клубовете, които са наши официални дистрибутори. Във всеки брой публикуваме списка им.

А за Heroes – усилено се говори за нов трети по ред expansion pack за HMM3. Освен това 3DO и New World планират и още няколко игри с действие, което се развива в света на Might & Magic. Такова заглавие примерно е Legend of Might & Magic. Те обаче ще бъдат по-скоро екшън ориентирани. За съвсем нов Heroes поне засега друго освен непотвърдени от никого слухове няма :-(

КОНЗОЛНИ МЪКИ

Hi, PC Mania

Пиша ви от София. На 12 години съм и имам PlayStation. Отскоро купувам списанието ви. Страшно ми харесва и е забавно. Новото оценяване на игрите е много по-добро от старото. На старата система не можех да разбера дали играта я има за PlayStation или не.

Искам да ви питам:

Може ли на FIFA 2000 на PlayStation да се прави българско първенство.

The Sims има ли я на Playstation?

Илиян

Вече започнахме да споменаваме кои игри ги има за Playstation, защото тази конзола доби популярност в България и доста от нашите читатели се интересуват от игри за нея. Статиите в PC Mania обаче се пишат винаги по PC вариантите на игрите и поради това не винаги имаме пълна информация за това какво може и какво не може да се прави в конзолната версия. Сега по въпросите ти:

Едва ли. Просто за целта е необходим съответен редактор за играта, а доколкото знаем той е приложен само към PC версията.

Поне засега не, но след грандиозния успех на играта е твърде вероятно Maxis да размислят по въпроса.

AITOS ULTRAS

Здравейте PC Mania!

Пише ви един ваш скромен почитател. Още съм на 12 години, но съм запален спрямо компютърните игри Half-life, Delta Force 2, Mortal Kombat 4 и най-вече FIFA 2000. Пиша ви, за да ви питам дали ще излезе по-опростен вариант на FIFA 2000 и кога. Дали ще бъде произведена Delta Force 3?

Със съществителното име "боклуци" определям много от наскоро излезлите стратегически игри... Не се обиждайте от предишните думи – такъв съм си... Много бих искал да подновя някои части на компютъра ми, но ми трябва добър съвет. Напишете ми, ако е възможно, за нещо от рода на идеални 3D-карти.

Искам да завърша моето скромно писмо с един последен въпрос:

Кога ще създадете компютърен клуб в град Айтос?

Чао, PC Mania!
Димо Димов

Доколкото знаем в Айтос има няколко клуба и ако пос етим града все ще те срешнем в някой от тях, май. Както и да е, щом списанието стига до Айтос – значи вече сме там. Само едно не ни стана ясно – какво трябва да представлява "по-опростеният вариант" на FIFA 2000??? По опростен като геймплей или системни изисквания? И в двата случая се съмняваме сериозно, че EA Sports ще пуснат игра, която да отговаря на твоите изисквания. Поне излязлото преди дни Euro 2000 определено не е опростено в сравнение с FIFA. За Delta Dorce 3 може със сигурност да се каже, че ще се появи на белия свят, но за точни дати или повече подробности е твърде рано да се говори. Работното име на играта е Delta Force: Land Warrior. Най-накрая и две думи на тема 3D. Поне в нашата редакция си падаме фенове на Nvidia. Така че съветът ни е да си вземеш TNT2, които на всичкото отгоре в момента могат да се намерят и на съвсем прилични цени доста под границата от 100$.

F.A.Q.

Здравейте,

Аз съм един доста закоравял геймър, който чете вашето списание откакто е излязло. То наистина е станало много здраво и се надявам да продължавате все така. Но това не е темата на моето писмо към вас.

Имам куп въпроси:

Имам видеокарта Voodoo Banshee. Когато играя Unreal Tournament играта просто не върви гладко, а насича. Та въпросът ми е, от скоростта на видеокартата или от видеопаметта (16 MB) върви така? Вече имам предложение от една фирма за RivaTNT Ultra (32 MB). Кажете ми какво да правя.

Защо в нито един от вашите броеве не съм видял да пишете за Indiana Jones and The Infernal Machine?

Имам една забележка към Иван Георгиев, който в статията си за C&C Firestorm написа, че е разочарован от тази игра. Аз искам да му кажа, че сигурно не е играл C&C цяла година. Но това си е лично негово мнение.

Всички знаете за ICQ. Тази програмка е супер! Та идеята ми е геймърите от цяла България да изпращат номерата и никовете си във вашето списание и да ги публикувате?

Whisper`1

1. Едва ли само покупката на видеокарта ще реши проблемите ти с UT. По добра идея е да си купиш повече RAM за компютъра. Според нашите впечатления UT иска поне 128 MB RAM, за да върви съвсем гладко, особено ако се пусне на висок детайл и с 32-битови текстури. Идеята за Ultra обаче не е лоша, защото тази карта е доста по-съвместима с Direct3D от Banshee-то, а освен това е и значително по-бърза.

2. Сигурно не си чел извънредния 13-и брой на PC Mania от миналата година. Е, ще трябва да питаш някой приятел, защото броят е абсолютно изчерпан и даже ние не можем да ти го изпратим. Там освен за Indiana Jones ще можеш да прочетеш примерно и за Quake III :-)

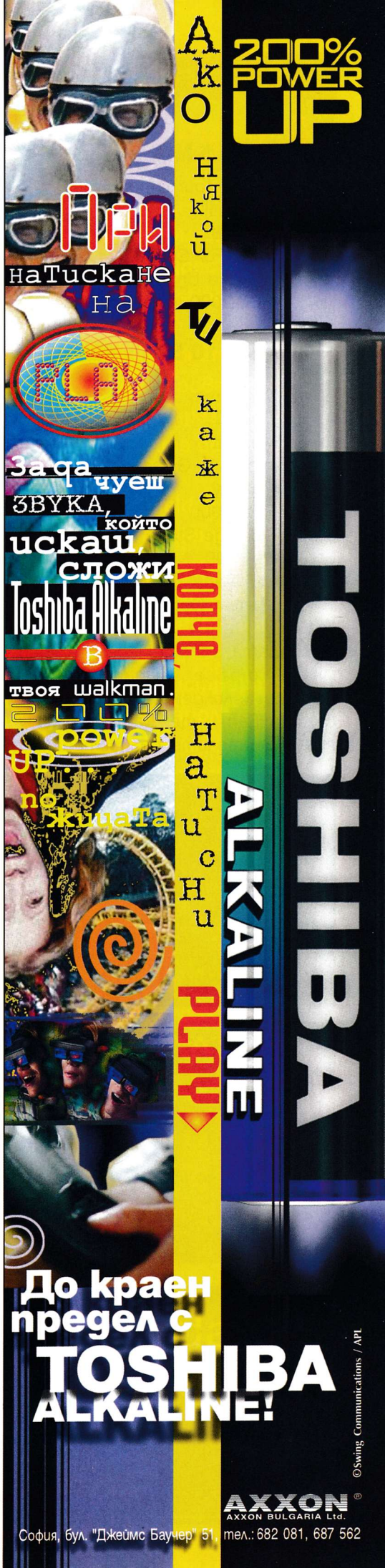
3. Иван е най-върлият почитател на поредицата C&C в редакцията. В статията си казва, че предварителните му представи за играта не са се оправдали напълно, а не че играта е разочароваща.

Точно той най-малко може да бъде упрекнат в анти-C&C изказвания.

4. Добра идея, но при количеството на нашите читатели ще трябва да издадем поне един цял брой само с ICQ номера. Това обаче може да се направи на нашия интернет сайт www.pcmania.bg. Други фенове на списанието можеш да засечеш online и в IRC канала #pcmania на Newnet.

PC Mania

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е :)



Класация Top 10 – България

Top 5 Multiplayer

1. Unreal Tournament
2. Quake III
3. Starcraft
4. Need For Speed: Porsche Unleashed
5. FIFA 2000

Top 10 Single Play

1. The Sims
2. Thief 2
3. Messiah
4. Imperium Galactica 2
5. Majesty
6. FIFA 2000
7. Rollcage Stage II
8. F1 2000
9. Daikatana
10. Martian Gothic

Нещата и този месец са ясни – много и все интересни игри! Въобще великденският сезон и E3 си казват тежката дума и проузводителите се постараха да пускат хубави неща на пазара. Най-сетне излезе дългоочакваната Daikatana – само дето не тръгва на цял куп по-стари видеокарти:-(. Собствениците на Voodoo 2, например, ще гледат тъпо в мониторите си, на които ще видят нещо от типа на кадър на 2 секунди. От другите екшъни Messiah си остава един от най-играните в single-play с действително интересния си gameplay и сюжет. Сред интересните игри остава и Thief 2 (въпреки че ми е трудно да го причисля към определен жанр), както и Roll-cage Stage II главно благодарение на нетрадиционните автомобили – ако това точно може да се нарече автомобили:-)

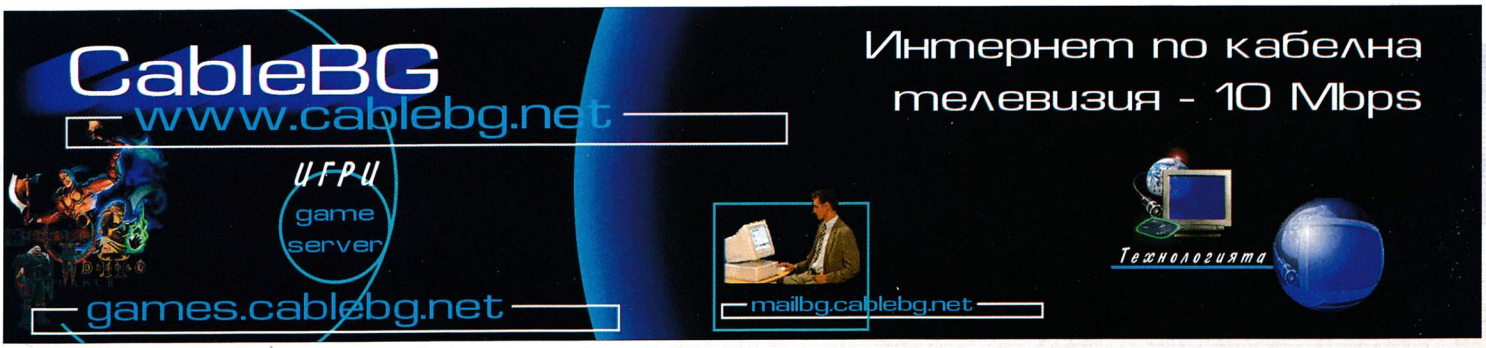
От по-старите игри The Sims остава в челото на класациите, а добрата новина е, че стратегията в реално време Majesty най-сетне започва да получава заслужените си аплодисменти (абе, тези хора, производителите на игри, не схванаха ли най-сетне, че доброто заглавие продава играта!)

Куестовете имат нов и съвсем заслужен лидер – Martian Gothic: Unification – този действително уникален по замисъл и изпълнение quest заслужава да му се отдели много сериозно внимание!

Въобще това е една почти задължителна за феновете на жанра игра.

В областта на спорта – поредната "нова" игра на тема футбол на Electronic Arts – Euro 2000 – същата игра вероятно ще се настани за по-дълго време и в multiplayer класацията! Промените спрямо FIFA 2000 не са кой знае какви, но пък практиката показва, че този номер минава без особени проблеми. За сметка на това в multiplayer класацията, май, пак тройката екшъни Quake – Half Life – Unreal Tournament ще остави далеч назад евентуалните конкуренти от Red Storm и Daikatana.

Генко Велев



ЗА ПЪРВИ ПЪТ В БЪЛГАРИЯ

Игри за Sony PlayStation под наем

Само срещу 3 лева - магазин PC Mania на площад "Славейков" 9 (безистена), тел. 986 68 58.

Над 150 заглавия за Sony PlayStation! Конзоли и голямо разнообразие от аксесоари за тях.

И още:
Безплатна доставка за цялата страна и поръчки по интернет на PC и PSX игри.
За информация:
www.pcmania.bg
или на тел. 986-40-84

PlayStation

Зали, които продават PC Mania:

PC MANIA

Бургас:	ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала)
Пловдив:	ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив:	ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив:	ул. "6-ти септември" №188
Пловдив:	ж.к. "Тракия", бл. 142
С. Загора:	ул. "Света Троица" №79
С. Загора:	бул."Цар Симеон Велики" №108, ет.2
Монтана:	ул. "Иван Аврамов" №9
София:	ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12
София:	ж.к. "Надежда" 3, бл. 319, вход Ж
София:	ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ
София:	ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София:	бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София:	бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София:	ул. "Опълченска" №41 А
София:	ж.к "Емил Марков, бул. "Петко Тодоров" №66
София:	бул "Цар Борис" №23, търговск комплекс "Никроад"
София:	ул. "Стефан Караджа" №7

Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това:
– ползвате пълната разпространителска отстъпка – 30%
– вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 987-47-19, 986-38-19**

TimeShield 2.0

Търсете го на диска на PC Mania, както и на адрес: www.microinvest.net/club

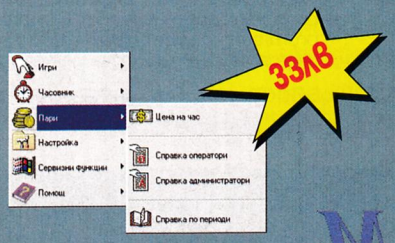
Само чрез TimeShield 2.0 можете да проверявате оборота си чрез модем без да излизате от къщи!

Чрез TimeShield 2.0 получавате, обобщени справки и графики, можете да осъществявате и контрол над Internet трафик.

Като се регистрирате, получавате парола и ще може да извършвате финансови отчети за период! И още – сертификат за софтуера, сервизна поддръжка и системна помощ.

Как да се регистрирате: като изпратите сумата в ДСК клон 1, банков код 300 21 010, сметка № 1000 59 60 62, Виктор Любенов Павлов.

Телефони за информация: 955-53-34, 55-86-10 или 088 634-025.



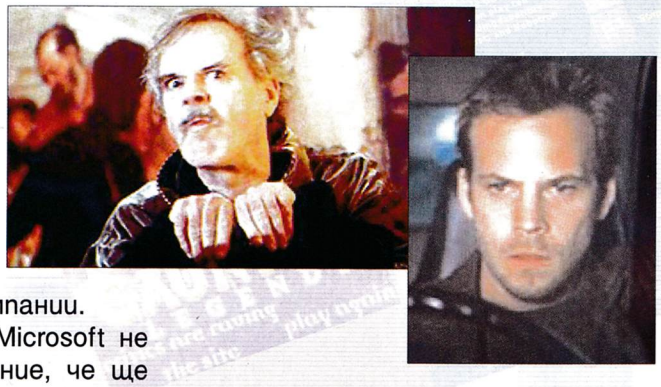
Microinvest

Време 00:00:00
Лева 0.00

INTERNET NEWS

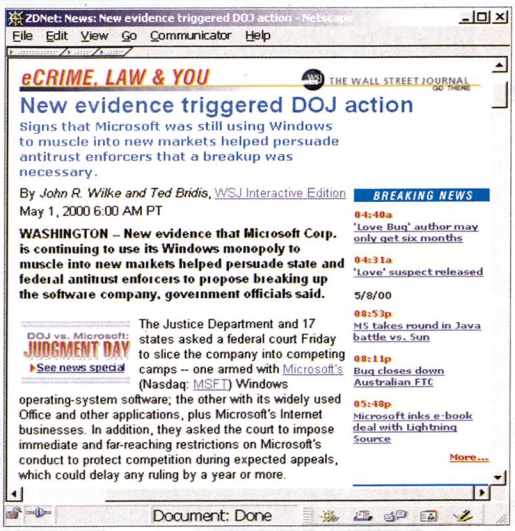
Microsoft обещават отваряне на source кода на Windows

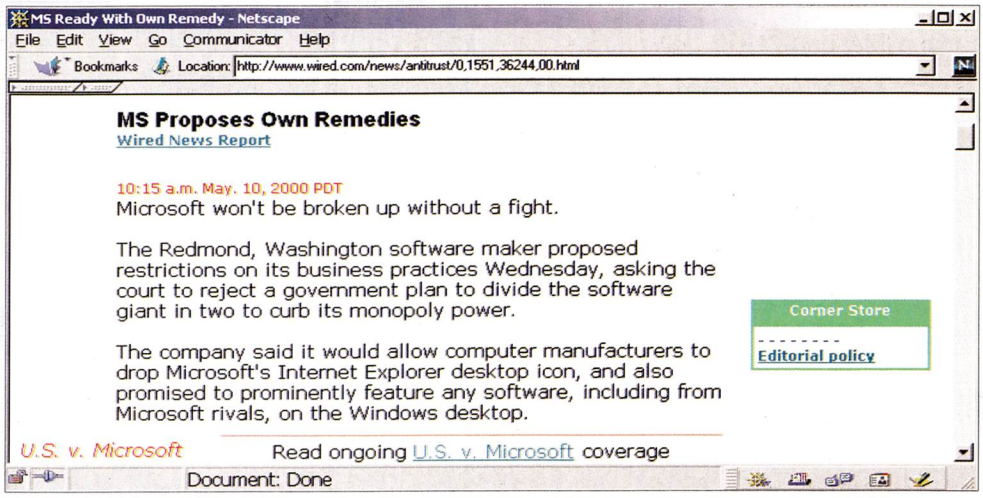
Не, не, не... Хич даже не си помисляйте да се радвате още отсега, защото, когато става дума за Microsoft, ключовата дума е "тънкаж". Или с други думи – в официалното изявление в MSNBC (може да се прочете от http://www.msnbc.com/news/404337.asp) всичко е до такава степен уклончиво и увъртяно, че е трудно да се разбере дали това е закъсняла първомайска шега или просто поредната комерсиална заблуда на софтуерния гигант. Зад изявлението се крие стремежът на Microsoft да остане единна компания, тъй като при повдигнати обвинения от 17 федерални щата, единственото решение за продължаване съществуването на фирмата бе нейното разцепване на няколко по-малки компании.



В действителност Microsoft не се ангажират с обещание, че ще публикуват пълния source на продукта си, а само определени части и то съвсем не е ясно дали няма да се окаже, че само абонатите на MSDN услугата имат достъп. Вече е обявена и версия на операционната система, която ще дава възможност за скриване на Internet Explorer, така че основният браузер да може да бъде сменен с друг при желание на доставчиците. Въпреки всичко решението носи някакъв скрит подсмисъл, тъй като от Microsoft упорито продължават да твърдят, че не е имало законово нарушение от тяхна страна. Това поставя компанията в странната позиция на пледиращ за невинност, който в същото време изпълнява желанията и изискванията на съда.

(Заб.: *source kog* е изходният програмен код, от който след компилация се получава самото приложение.)





Quantum Project

Ако срещна името Джон Клийз да виси на стената на някой компютърен клуб, сигурно въобще няма да включа за какво точно става дума. Факт е обаче, че той играе една от главните роли във филма Starship Titanic, който е направен по едноименната игра и си е на практика изцяло продуциран от Дъглас Адамс. За разлика от него Стивън Дорф (Блейд, Judgment Night, Ентропия и останалите си ги вижте сами *http://us.imdb.com/Name?Dorff,+Stephen*) е участвал в доволно количество тлъсти филмови продукции и гордо може да се тупне в гърдите с изявлението, че е известен. Общото между двамата е, че вече са част от историята, тъй като участват в първия сериозен филмов проект (сиреч подплатен с $3 милиона), който може да се гледа само ако се download-не по кабелчето. Най-интересното, е че след като платите $3.95 за да си вземете Quantum Project (това му е името), вие на практика сте го купили, а не просто взели на заем.

Сюжетът разказва за гениален физик на име Пол Пенчо (представяш ли си... Пенчо!:), който се опитва с помощта на науката да открие Бога. Баща му Александър е един от пионерите в Internet технологиите и е жертва на по-

http://

MIDWAY

добни терзания като Пол, като на всичкото отгоре е самотник, превърнал се в такъв заради работата си.

Допълнителна украска към така или иначе плоската идея се добавя от виденията, които Пол получава за бившата си приятелка Мия. Предполагам именно в моменти като този авторите са наблегнали на специалните ефекти, тъй като според отзвука в пресата филмът не може да се похвали с дълбок замисъл (бе, щура работа, аз по-добър сюжет ще напиша сигурно...).

Който си има кредитна карта (недейте да крадете чуждите – хич не е гот така да се прави;) може да отскочи до http://www.sightsound.com и да провери дали си заслужава да се пазарува подобно нещо. И без малко да забравя – филмчето е точно 32 минути, но въпреки това ще ви трябват към 6 часа, за да си го дръпнете с "бързия" 56kbps модем...

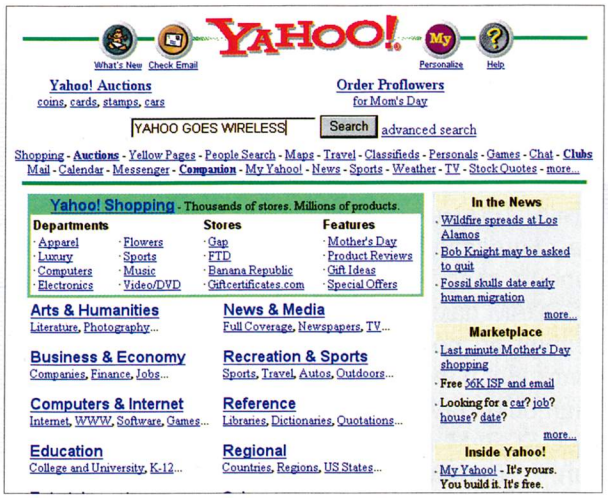
Midway Games пускат безплатни Shckwave версии на най-старите си класически конзолни игри

Що е то Shoutcast няма да обясня, ако случайно има някой, който не е разбрал – да отскочи до www.shoutcast.com и да се опита да открие.

По същия начин както четете с недоверие и тази новина и аз се дотътрих до URL-то от предишното изречение и естествено първото нещо, което разгледах, не беше зоната с игрите, а някаква забавна програмка, която ми позволяваше да си правя интерактивни миксове с парчетата на Britney Spears (70% от нашумелите български електронни творци си правят парчетата с подобни безмозъчни drum-loop машини между другото). Аха-аха да затворя браузера и гледам – arcade classics. Защо пък не, си викам, и не знам какво точно стана после, ама закъснях за среща с 20 минути.

Игрите там просто са извратени. Никола Икономов вероятно би ги определил като "чиста проба порнография" и няма да е никак далеч от истината. Не знам как ви се струва идеята да поядзите щраус и летейки с него в някаква нелогична обстановка да се ступвате със зли демони; или пък да се правите на балонче в умивалник, пълен с паяци и шаващи мръсотийки, чиято цел е да стане достатъчно голямо, че да не го отнесе водата. Голяма част от тях не бях виждал преди по кашоните, но не съжалявам, защо със сигурност щях да съм прихванал маниакална депресия, ако имах възможност да ги играя като дете. Предупреждавам ви – отидете ли на това място, не ви мърдат поне два-три часа, загубени в безмозъчно разиграване. Очевидно е обаче, че подобен пакет с щуротии е твърде подходящ за всяко уважаващо себе си интелектуално парти, събрало на едно място банда оттегчени от реалността юпита.

Георги Пенков



Yahoo без кабел

Mohan Vishwanath, вицепрезидентът на Yahoo Everywhere, заяви пред медиите, че сериозно се обмисля специален вариант на световноизвестния портал, който ще е предназначен само за мобилни и безжични устройства. По стар неписан закон добрите идеи винаги са съпътствани с трудно преодолими пречки. В случая не е ясно как ще се реши проблемът с рекламодателите и техните рекламни банери. Повечето от тях не могат да възприемат дисплея на мобилните устройства по-различно от стандартните web браузъри. Немислимо е в ограниченото пространство да се вмества едновременно търсената от потребителя информация и рекламата. Това сериозно би затруднило четеното, да не говорим за дразнещия ефект от онези мигащи банерчета с надпис "Click Here"!

В момента, в който Yahoo стигнат до някакво съгласие със своите спонсори, ще бъде пусната експериментална версия на новия портал сред тесен кръг потребители. Ако нещата вървят добре, услугата ще добие глобални размери.

girls.netel.bg

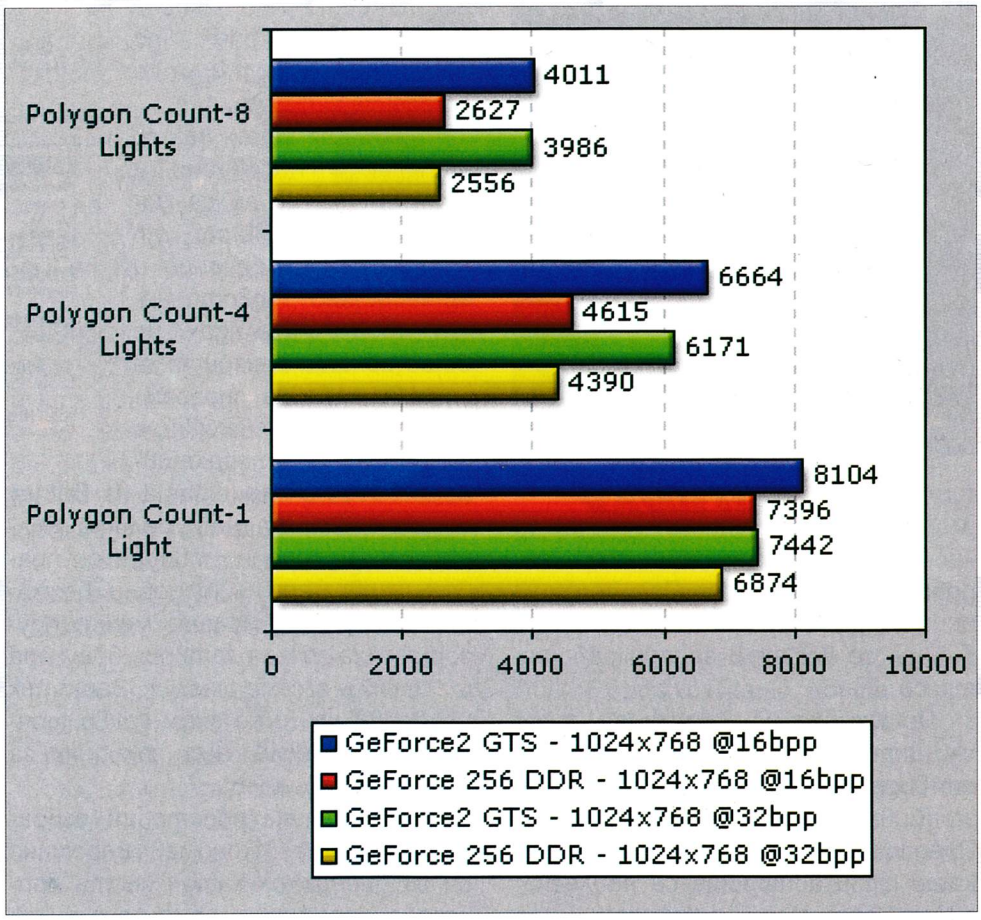
HARDWARE NEWS

Нов бъг в i820

Intel обяви нов бъг в този така проблемен за тях чипсет, който може да струва на компанията минимум 100 милиона долара. Грешката съществувала в дъната, произведени след ноември, и работещи с SDRAM памет. Тъй като i820 чипсетът по рождение е направен да използва и поддържа само RDRAM (Rambus) памети, за използването му с SDRAM е необходим специален чип, наречен MTH (Memory Translator Hub). Е, бъгът е точно в този чип и единственият начин за отстраняването му е подменянето на дъната.

Същността на проблема, доколкото разбрах от това, което се изписа по хардуерните сайтове, е прекалената чувствителност на този чип към електромагнитните смущения в машината. Грешката може да причини забивания и безпричинни рестартирания на компютъра, както и повреда на данни. Intel предлага да замени всички дъна с този проблем, както и паметта, която използват, с RDRAM. По предварителни изчисления, само подмяната на проблемните платки (които се предполага, че са малко по-малко от един милион) ще вътри Intel с около 100 милиона долара. Подмяната на паметта ще бъде още по-скъпа, тъй като Rambus паметите са около 3 пъти по-скъпи от нормалната SDRAM.

На Intel нещо не им върви напоследък, първо, че едвам успяха да пуснат i820, второ, през февруари откриха бъг в i820 и i840, заради който пропаднаха три проекта за дъна, и сега този проблем. По-добре изобщо да се откажат от този идиотски RDRAM и да си усъвършенстват BX-а, който си остава най-добрият чипсет. Хем ще им е по-лесно, хем хората ще са доволни.



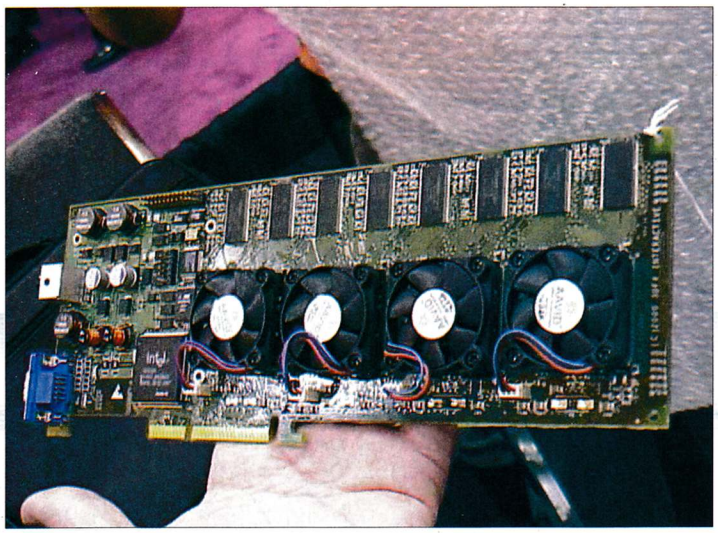
nVidia обявиха Geforce 2

Малко след излизането на предишния брой на PC Mania, nVidia, както се очакваше, обяви официалните спецификации и име на дългоочаквания си чип NV15. Официално новото им отроче ще се казва Geforce2 GTS и представлява нещо наистина впечатляващо. Максималната запълваща способност е 800 Мегапиксела в секунда, скоростта на текстуриране – 1.6 Гигатексела в секунда (!!!), 25 милиона полигона в секунда в сравнение с 15-те на GF1 звучат внушително. По-горе са някои тестове на 3D Mark 2000, направени при разделителна способност 1024x768,

3dfx Voodoo 5 6000 @ WinHEC

На това изложение имаше доста екшън по отношение на видеокартите – появиха се двата основни претендента за титлата "Най-добра графична карта". Освен представения по-горе Geforce 2, 3dfx не пропуснаха да съберат погледите на посетителите с големия (съвсем буквално, вижте картинката:)) си бъдещ хит сред ме-

CyberNet
AlwaysDigital...
"Сайбър Нет"ООД
гр.София,бул."Св.Наум"4А
ISDN/V.90/56K
ЦЕЛОДНЕВЕН ДОСТЪП
50 часа - 12$ 110 часа - 20$
200 часа - 35$ 500 часа -75$
НОЩЕН ДОСТЪП (0:30-9:00)
събота и неделя по всяко време
120 часа - 8$ 300 часа -15$
500 часа - 23$ 1200 часа-55$
Часовете могат да се използват до края на календарната година
http://www.cybernet.bg e-mail: office@cybernet.bg tel:02/963 37 50



га-богаташите Voodoo 5 6000.

Ако сте изпуснали статията от януарския брой, ето накратко спецификациите: 128 MB памет, 1.32 гигапиксела/тексела, запълваща способност, T-Buffer и всичките му прилежащи ефекти (от които май най-популярен ще стане Full Screen Anti-Aliasing-ът), 32-битов цвят (най-после) и 350 Mhz RAMDAC.

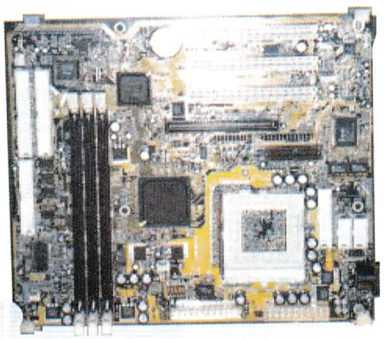
На въпроса "Имате ли планове да включите геометричен процесор като този в GeForce в продуктите си?" от 3dfx отговарят: "Когато игрите започнат да го използват". Да бе, предполагам по същата логика едва сега пускате продукт, поддържащ 32 битов цвят под 3D? По дяволите, та дори и моето архаично TNT1 поддържа 32-битов цвят! Питам се значи ли това, че хората ще трябва да чакат поне още две години, за да видят геометричен процесор във Voodoo-ата?

Spitfire преименуван на Duron

Тъкмо когато си мислех, че най-после някой производител на хардуер е нацелил десятката при наименуването на своя продукт, AMD официално обявиха новия си процесор, и то за мое и на много хора по света нещастие под ново, съвсем не благозвучно и оригинално име – Duron. Обяснението им е, че името произлиза от латинското durare, означаващо '"издръжлив". Е, да му се не види, колко повече издържа този процесор от другите, че беше наречен по този куц начин? Разследването ми обаче показа, че правата върху името "Spitfire" все още се държат от английската компания, произвеждала едноименния изтребител през втората световна война. Ама че късмет... Аз лично НИКОГА няма да нарека новия процесор с идиотското ново име, дори да ми опрат пистолет в главата.

Руско дъно с i815

Ето че и братушките се впуснаха в надпреварата на пазара на дънните платки :). Ако спазват традициите от автомобилостроенето, по-специално супер-возилото Волга, този и да се надяваме следващите продукти на фирмата Formoza ще се окажат стабилни като танк Т-72. Аз лично им пожелавам от все сърце да разгромят западняците, но едва ли ще успеят с тази платка.



Дъното, наречено F815-AT, за съжаление е в AT формат, има 3 DIMM и само 3 PCI слота, но пък има една екстра – AGP слот, какъвто повечето i815 (тъй наречения Solano, или по-точно Sopolano:)) платки нямат поради вградения видеоконтролер. Платката поддържа всички стари и нови Celeron-и, както и сокет-версиите на Coppermine със скорости до 1 Ghz.

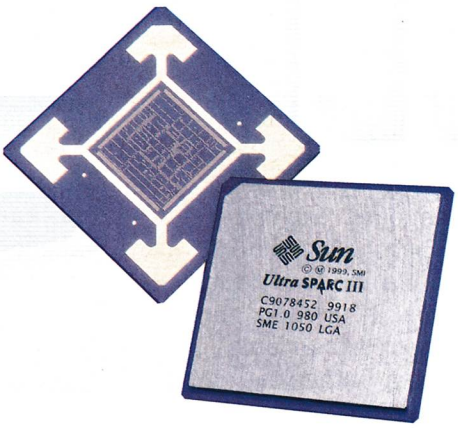
Abit ще прави нов BP6?

Предполагам се сещате за това прословуто двупроцесорно socket 370 дъно, дало възможност на толкова много хора да се радват на двупроцесорна Celeron система срещу минимални суми. Е, появиха се слухове, че Abit се готви да ни изненада отново, този път с двупроцесорно дъно, съвместимо с FCPGA Coppermine и Celeron2 процесорите (стария BP6 не е съвместим с новите процесори). Дъното най-вероятно ще използва чипсета на VIA Apollo Pro 133A, който вече има обявена поддръжка на за два процесора и в същото време поддържа новите intel-ски чипове.

Платката ще поддържа ATA100, а честотата на шината ще може да се настройва през интервали от 1 Mhz. Не се знае точно кога ще се появи това дъно (ако изобщо се появи), но според мен до два-три месеца то би трябвало да бъде факт.

Георги Даскалов

TEXAS INSTRUMENTS ОТВАРЯТ ВРАТАТА КЪМ 0.07 МИКРОНЕН СИЛИКОНОВ ПРОЦЕС



Sun microsystems

TEXAS INSTRUMENTS

Имате ли дори бегла представа какво значи миниатюрно? Ако сте твърдо убедени, че имате, съвсем скоро ще откриете, че вероятно не сте съвсем прави :-) Вземете за пример един косъм от косата си и го разгледайте добре. Опитайте се да го премерите с линийка, дори и да не стане - не се притеснявайте. Сега затворете очи и си представете, че този косъм е 1000 пъти по-дебел от ръката ви. Може би няма да успеете от първи път, но поне ще усетите как се чувстват транзисторите, които населяват силиконовите плаки на Texas Instruments, изработени по чисто новата 0.07 микронна технология. За малко сравнение - сегашните нашумели чипове на Intel и AMD от сериите Coppermine и Athlon използват "само" 0.16 микронови транзистори! Когато през 2001-ва година технологията вече започне да се намърдва в фабриките за масово производство на CMOS чипове, ще разберем с какво се занимава населението от повече от 400 милиона транзистора на единичен чип, които на всичкото отгоре са разположени на 7 нива едно върху друго. И за да се подготвим за този психологически шок, нека разгледаме какво са ни приготвили типовете от Texas Instruments (TI).

Тактовата честота от 1GHz ще е абсолютният долен праг, работното напрежение вътре в чипа - под волт, а при I/O сигнализацията ще се наблюдава ниска консумация и невероятно голяма производителност (последното означава значително по-малко греене и съответно възможност за достигане на още по-главозамайващи тактови честоти). Интересното е, че за пръв път при водеща технология с голяма плътност транзисторите са разработени както за работа цифрови, така и с аналогови сигнали, като по този начин Texas Instruments ще могат да съберат в един чип разнородни модули, излизайки на челно място на пазара на DSP-та (digital signal processor). Вероятно не са много тези, които знаят, че SUN Microsystems (един от основните производители на яки процесори) няма собствени фабрики, а разчита на Texas Instruments за производството на новите си модели. Ето защо, с технологичния пробив на TI, SUN си гарантират доминация с UltraSPARC процесорите си на пазара на тежкотоварни чипове поне за следващите 10 години.

Освен с "0.07"-те, Texas Instruments могат да се похвалят с овладяването на още една нова технология - комбинирането на медни връзки с материали с ниска диелектрична константа, което ще позволи по-добра интеграция на елементите върху чипа. По принцип с намаляването на размера на транзисторите е логично и намаляването на връзките между тях, като някъде под .2 микрона качеството на връзките започва вече да играе достатъчно важна роля за производителността на чипа. По този начин, с използване на

медни връзки, производителността ще скочи около 10 пъти. Не бива да се забравя, че TI са лидер и в изработката на чипове със смесен волтаж, вграден SDRAM, FLASH и аналогови функции - всичко това на една платформа, което е гаранция, че продуктите на Texas Instruments ще намират приложение както в настолните системи, така и при машини, обслужващи големи корпорации, маршрутизатори и друго мрежово оборудване.

Хоризонтите, които се откриват при това положение, са много и повечето от тях доста впечатляващи: Sparc процесорите ще достигнат до тактови честоти, надскачащи няколко пъти сегашните лидери, които са горди с единия си GHz; мобилните телефони ще могат да показват и картина наред със звука; ADSL модемите (тези за наетите линии) ще позволят няколко пъти по-бърз Internet достъп; твърдите дискове ще четат гигабитове памет в секунда; телеконференциите с перфектно качество на образа и звука ще станат реалност, подобна на нормалните телефонни услуги в момента.

Texas Instruments планират да започнат производството на първите бройки някъде към средата на двехилядната, а през 2001 се очаква внедряването на поточна линия, която да задоволи нуждите на масовите потребители и нарастващото търсене. Някъде година или две по-късно се очаква и цените на тези чудеса на модерната технология да достигнат малко по-приемливи равнища. Макар че сега, докато четете тази статия, цялата история може да ви се стори актуална в едно твърде далечно за простите компютърджии бъдеще, се замислете за първия път, когато прочетохте статия по повод на Athlon процесорите. Със сигурност не е било отдавна, а те вече се продават и то на приемливи цени.

Георги Пенков

МОНИТОР + ДЖОЙСТИК

Със всеки закупен монитор получаваш безплатно ДЖОЙСТИК!!

15" 5D SAMSUNG CRT, O.S.D, MPR II, 0.28 mm, 57KHz HF,120Hz VF, 1024x768/60Hz $ 145

15" 5P SAMSUNG CRT, O.S.D, MPR II, 0.27 mm, 70KHz HF, 120Hz VF,1280x1024/65Hz, $ 155

17" 7SE SAMSUNG CRT, O.S.D, MPR II, 0.28 mm, 86KHz HF, 160Hz VF,1280x1024/60 $ 215

17" 7P SAMSUNG CRT, O.S.D, MPR II, 0.26 mm, 86KHz HF, 160Hz VF,1600x1200/65Hz $ 249

CH ELECTRONICS
София, ул. „Марагидик" 38
Тел.: 02/ 44 21 22, Факс: 02/ 44 30 89
INTERNET

PC Supp

ИСТИНСКИТЕ КОМПЮТРИ

КОМПЮТЪР, КОЙТО НЯМА ДА ЪПГРЕЙДВАТЕ 2 ГОДИНИ:
Pentium III 500 MHz
RAM 128 MB PC133
Motherboard Abit BE6 2 (UDMA 66)
VIDEO Creative RIVA TNT2 32MB
HDD IBM 20GB (7200), DVD-Rom
Monitor CTX 17" 705F
Case ATX 300W, FDD 1.44, KBD BTC,
Mouse Logitech,
FAX Modem External 56.6 (v.90, X2)
Creative Sound Blaster Live, Speakers
Teac Power MAX500 (+Subwoofer)

$ 1400

CPU Pentium II Celeron 500MHz
Motherboard Intel 810
Video AGP, Sound Card
Color Monitor 15"
RAM DIMM 32 MB, 8ns
HDD 10,2 GB
CD-ROM 50X Afree, FDD 1.44
Mouse 3-but., Keyboard Win95
Case AT

$ 565

тел: 963 10 86, 66 91 24
адрес: "Латинка" 40

WWW.KAMEA-BG.COM
КАМЕЯ

Translate $ 489
HomeGame $ 799
GameKiller $ 1049
GraphicPro $ 2869

Изрежете този талон и ще получите 5 % отстъпка при закупуване на конфигурация

UPGRADE без алтернатива!

Отстъпки за дилъри и при покупки чрез INTERNET

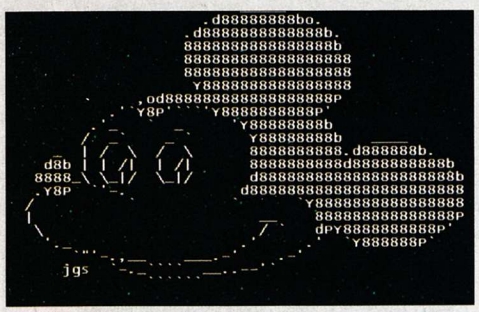
гаранция 3 години

МАРКОВИ КОМПЮТРИ

14 модела с най-висок коефициент цена/качество/производителност

гр. София, бул. „Цариградско шосе" № 113, сградата на СофияПрес
тел. (02) 971 31 70, 71 83 96; факс: (02) 71 65 93; E-mail: work@kamea-bg.com

```
EEEE
```



Какво е необходимо, за да правим такова животно?

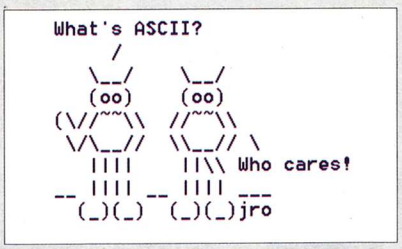
Ами нищо особено. Може да се прави според операционната система: ако сте с MAC, SimpleText, ако сте с Windows – Notepad, BEd или AZ за AmigaOS, Edit с DOS Pico или Vi за Unix и Linux и т.н. Разбира се, можете да ползвате и други програми като MS Word или дори QuarkXPress и PageMaker, но помнете три неща: 1. Ползвайте само fixed-width font 2. Форматирането на текста като болд, италик, и оцветяването му е само загуба на време и ще се загуби. 3. Не ползвайте TAB, защото и това е знак за ASCII.

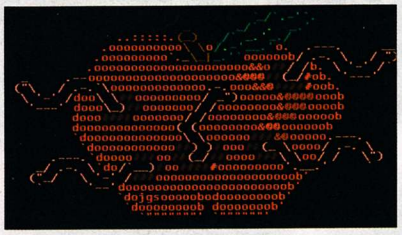
Просто седнете пред PC-то си и си намислете нещо, нагласете се удобно и започвайте.

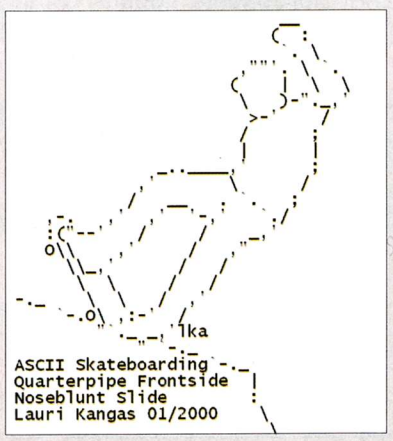
Когато сте готови, ги пратете на приятели и познати, а защо не и на нас :).

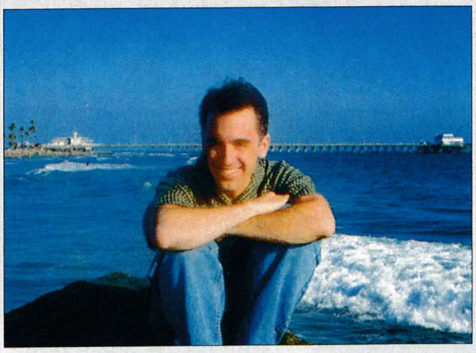
Пеню Дачев

P.S. Ако пък ви мързи да правите всичко това на ръка, на CD-то към този брой има две програмки за ASCII ART. Казват се ASCIIPic и Email Effects, и двете правят автоматично това, за което говорех досега. Обаче се губи забавата. Така че моля ви не ги ползвайте поне отначало! Макар че "логото" на тази статия ми отне 1/2 час, аз съм си доволен от него, колкото и елементарно да изглежда. Все пак е handmade, и то perro-made! :)









Крис е един от великите на AA. Жалко, че няма e-mail на сайта си.

Не толкова мистичната jds /Joan Stark/- майка на 3 деца и невероятен AA.

Полезни адреси

http://www.geocities.com/SoHo/7373/ човекът с подпис jgs, иначе казано Joan Stark – нещо като гуру на AA.

http://www.inetw.net/~mullen/ascii.htm – не по-малко добър, но по-малко известен :)

http://www.teleport.com/~flee/ascii-art.html – не по-малко добър, но по-малко известен :))

http://users.breworld.net/m/martin.atkins/asciiart/art/index.html – не по-малко добър, но по-малко известен :)))

http://www.geocities.com/SouthBeach/Marina/4942/ascii.htm – не по-малко добър, но по-малко известен :))))

http://www.csclub.uwaterloo.ca/~h2lee/ascii/ – не по-малко добър, но по-малко известен :)))))

http://www.cs.caltech.edu/~adam/ASCII – не по-малко добър, но по-малко известен :))))))

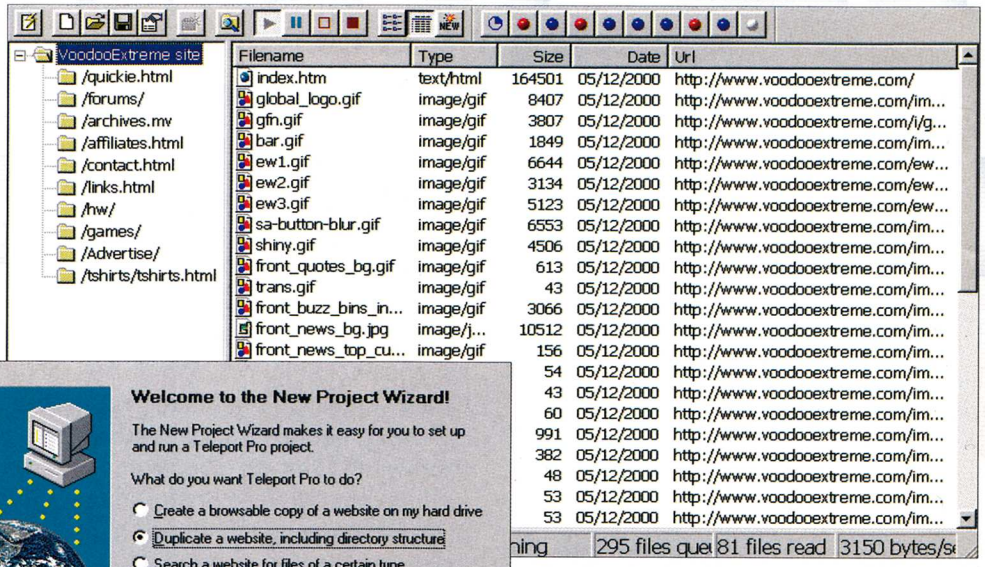
http://www.schnoggo.com/figlet.html – не по-малко добър, но по-малко известен :)))))))

http://www.surfplaza.com/figlet/ – не по-малко добър, но по-малко известен :))))))))

И една от най-готините нюз групи: news:alt.ascii-art

teleport pro™

Попаднали сте на богат сайт за нещо, което живо Ви интересува и искате да го имате под ръка на хард диска си, вместо да го слагате в Bookmarks и после многократно да го източвате от Интернет. Или хубав архив от картинки, ама нямате никакви нерви да ги отваряте всяка една поотделно при тая скорост... пък си имате и друга работа. Четете online новинарски сайт или дъска с обяви, а междувременно ви е яд, че хем нямате почти никакъв трафик, хем часовникът на личния ви неслужебен акаунт и си тика и си така... Та, как да "свалим" на хард диска си цял един сайт, като запазим линковете и топологията му?



IE5.0 притежава нова уникална функция offline browsing, специално отбелязвана във всички статии във връзка с излизането му преди около година. За единствен недостатък се посочваше, че не е сложена на очевадно място, а минавате през Favorites – Add – маркирате Make available offline – посочвате отдалеченост на линковете и име в Favorites. Дотук добре. Минавате offline, отваряте страницата, кликвате на един линк, втори, пети... Споменавате роднини на Бил Гейтс...

Другият популярен браузър, Netscape 4.6x засега изобщо не предлага възможност за сваляне на цял сайт. И така, остава китайският начин да записваме на диска страничка по страничка. Малко досадно, но ако е за две-три страници, става. Ами ако са 15-20-30?

Една малка shareware програмка – паяк (web spider) се опитва да реши проблема. Казва се Teleport pro v.1.29 и можете да я изтеглите от сайта на производителя www.tenmax.com. Trial лицензът под Windows 9x/NT е за 40-кратно ползване, след което сте длъжни да регистрирате вашето копие, като регистрацията е продажба. Версията 1.29 има номинация за Оскар 2000. Съществува и разширена версия Teleport VLX, която сканира до 40 милиона адреса за всяко задание (в терминология на Тенмакс – проект).

Бързам да направя едно уточнение. Ако ще теглите малко на брой големи файлове – .zip-ове или .mp3-ки, а връзката ви е бавна и нестабилна, Teleport pro няма да ви помогне. Ползвайте добрия стар Get Right, Go!Zilla или Net Vampire. Силата на Teleport pro е при точно обратната ситуация – сваляне на голям брой малки или средни файлове със запазване на релациите помежду им и автоматичното проследяване на множество връзки. В типичния случай това са сайтове-списъци с линкове, библиотеки с текстове и/или снимки, създаване на огледални копия на сайт със запазване на топологията, претърсване по ключова дума в целия сайт, сваляне на файлови списъци от сайт и претърсване за файлове от даден тип или размер. В trial версията можете да проследите до десет нишки от линкове и да свалите до 500 файла за всеки проект.

Ако стартирате едновременно 2-3 прозореца на Teleport pro, няма да ви натоварят системата, но ще си поделят връзката. Можете да избутате прозорците на Teleport pro назад, а в предния да вършите нещо друго, докато даунлодвате. Можете да зададете сваляне на всички файлове или само на обновени такива. Освен то-

ва имате възможност да посочите степента на отдалеченост от стартовия URL в "генеалогията" на линковете. Задачите можете да стартирате ръчно или да ги заредите в приложения Scheduler, като им зададете време и ред на изпълнение и дали последният да затвори вратата, пардон, телефона. Изпълнението на всеки проект може да бъде прекъсвано по всяко време – ще продължите оттам, докъдето сте стигнали. Можете сутрин да поискате изтегляне на всички вестници и да отидете да правите кафе; като се върнете с кафето, откачате се от Интернет и ги четете на спокойствие от диска :-)

Програмката всъщност е потребителска адаптация на основния продукт Teleport Exec – web spider за вграждане в портали и търсачки, предназначен за разработчици. Оттук логично следва сравнително семплият интерфейс, който не ви позволява да се изгубите из хиляди настройки, а още по-лесно е да дефинирате проекта чрез вградения съветник. Няма обаче "луксове" като звуково или pop-up сигнализиране на завършен проект. Всъщност, Teleport pro би била по-удобна за ползване като plug-in към браузър, отколкото като самостоятелна програма и това е може би основният ѝ недостатък. Иначе тя е едно полезно допълнение към вашия Интернет инструментариум.

Отварянето на проект, записан на хард диска, става през браузър – от прозореца на Teleport pro избирате File – Open project – име на проекта – отляво се изписва топологията на сайта, отдясно са имената на файловете. Влизате директно в която искате част на сайта, двоен клик над съответния файл ще го отвори в браузъра по подразбиране.

Николай Коцев

Може да си изрежете обложка за диска!

Влезте в Матрицата...

... и в магазините

ИГРИ

Daikatana - 3D екшън
Die Hard Trilogy 2 - 3D екшън
GunShip! - хеликоптерен симулатор
Shattered Galaxy - стратегия в реално време
EuroLeague Football - SPORTS
Lemmings Revolution - логическа игра
Star Trek: Armada - стратегия в реално време
Kawasaki ATV PowerSports - рали
Vyruz: Destruction of the Untel Empire - 3D екшън
NASCAR Legends - рали

СОФТУЕР

Kali II (32-bit) 2.0 - on-line gaming utility
ICQ 2000a beta 4.29 build #3141 - новата версия на ICQ
Miranda ICQ - Разновидност на ICQ
WinZip (32-bit) 8.0 - много бърз и лесен за работа архиватор (30% по-бърз от 7.0)
QuickTime 4.2 - мултимедиа плейър.
HearMe for ICQ 1.02 - гласови екстри за ICQ.
mIRC (32-bit) 5.71 - IRC клиент
TextPad (32-bit) 4.22 - текстов редактор
Xara3D 4.0 - Редактор за анимирани 3D текстове
Adobe Acrobat Reader (32-bit) 4.05b - за PDF файлове.
WindowFX popular - шарении за Windows 2000 и Windows 98.
Animagic GIF Animator (32-bit) 1.2.1 - Редактор за анимирани GIF-ове.
Napigator 1.12 - Навигатор за сървъри с MP3-файлове. Съвместим с Openpap Network, Napster Network и др.
SafeClean Utilities 3.02 - почиства боклуците от Windows-а.
PowerDesk Utilities 4.0.10 - файл мениджър.
Axialis Professional Screen Saver Producer - Редактор за скрийнсейвъри.
FineReader Professional 4.0.2.156 - програма за сканиране с OCR и поддръжка на българска кирилица.
Matrix3D - Скрийнсейвър по "Матрицата"
MultiProxy - променя динамично вашето proxy (анонимайзер)
PicaView 1.32 - Preview на картинки с десен клик на мишката. От създателите на ACDSee!
MusicMatch Jukebox 5 - MP3 плейър, редактор и записваща програма
WinSTEP2000 - Desktop мениджър за Windows, базиран на AfterStep
Shockwave 8.0 player - интернет add-on
Dirty Little Helper - най-добрата колекция чиитове и кодове за игри
AntiViral Toolkit Pro - антивирусна програма
AVP Script Checker - Защита срещу "I Love You" и други вируси разпространявани по e-mail-а.

UPDATES

Imperium Galactica 2 v1.04
Rollcage Stage II v1.0a
Soldier of Fortune v1.04 beta
Final Fantasy VIII v1.2
Quake III Arena v1.17
Wheel of Time Direct3D Patch 2
NASCAR 2000 v1.01
Die Hard Trilogy 2 v2.1
Star Trek: Armada v1.1
Unreal Tournament Inoxx Pack

MOVIES

Commandos 2
Diablo: The Calling

С този талон в Internet&Game Club
МАТРИЦАТА
ВЕЧЕ С 60 КОМПЮТЪРА
Плащате
един час,
получавате втори
БЕЗПЛАТНО!
www.ma3x.net
кв. "Лозенец", ул. "Крум Попов" 64, тел 66 55 21

БЕЗПЛАТЕН!
КАК?
Елате с този талон магазините PC Mania и ще получите безплатен джойпад "LEDA", след като си купите 5-те специално подбрани за вас заглавия.

С този талон в Internet&Game Club

МАТРИЦАТА

ВЕЧЕ С 60 КОМПЮТЪРА

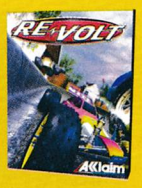
Плащате
един час,
получавате втори
БЕЗПЛАТНО!

www.ma3x.net
кв. "Лозенец", ул. "Крум Попов" 64, тел 66 55 21

МАГАЗИНИ PC MANIA

$ 23

$ 38



$ 38

$ 42

$ 38 $ 29

ул. "Цар Шишман" №31, тел 986 68 58
пл. "Славейков" №9, тел 986 40 84

Може да си изрежете обложка за диска! Влезте в Матрицата... ... и в магазините

Винаги можете да се абонирате.

	без диск	с диск
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр.	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	~~46.80~~ лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате:

– С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията. Справки на телефони 987-47-19 и 986-38-19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31,
пл. "Славейков" №9,
ул. "П. Евтимий" №86,
масите на
пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Гладстон" №11
ул. "Д-р Вълкович" №4,
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв. Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на: redakcia@pcmania.bg

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

КАЧЕСТВО! ИЗБОР! ЦЕНИ!

MULTIMEDIA

ВИДЕОКАРТИ

Всички модели 3D-карти!

Axle PCI Rendition 8 MB	39
Axle Riva 128 ZX / 8MB	35
Axle Rendition 8 MB	33
Axle Riva Vanta 8MB/16MB	44/58
Axle S3 Savage 4 /32 MB	68
Xpert Riva M64 TNT2 32MB	115
Creative TNT2 M64 32MB	122
Creative TNT2 Ultra 32MB	210
Axle Banshee 16 MB +Fan	60
Voodoo 3 2000 16 MB	107
Voodoo 3 3000/+TV Out	129/138
Diamond Viper 770 TNT2 32MB	171
G400 32 MB Dual Head	181
Asus Geforce 32 MB	280
Creative Annihilator PRO 32MB AGP	317
Holiwood PLUS (MPEG2 decoder)	69
TV Tuner + FM Radio	85

САУНДКАРТИ

ISA Yamaha 719 3D	15
PCI Yamaha XG724	18
PCI Yamaha XG744 (EAX)	25
PCI SB Ess Solo-1	14
Creative Ensoniq	28
Creative PCI 128 OEM	40
Creative SB Live OEM	58
Creative SB Live MP3+	130
Creative SB Live Platinum	218

ДЖОЙСТИЦИ

ДЖОЙПАДОВЕ

Microsoft	
Game Pad Pro	$ 46
SideWinder Freestyle Pro	$ 56
SideWinder Dual Strike	$ 52
Logitech	
Wing Man Extreme	$ 48
Wing Man ThunderPad	$ 18
Destiny D3	$ 20
Destiny D2	$ 15
Destiny D1	$ 11
Destiny Evolution /MSC/	$ 45
Dexxa Game Pad	$ 15
Genius Max Fire G-07	$ 12
Antanas JPD131	$ 17
Antanas JPD120	$ 10
Antanas JPD110	$ 7

ДЖОЙСТИЦИ

Logitech	
WingMan Joystick	$ 26
WingMan Attack	$ 28
WingMan Extreme Digital	$ 49
WingMan Extreme Digital 3D	$ 51
WingMan Interceptor	$ 60
WingMan Force	$122
Microsoft SideWinder	
Standard	$ 33
Precision Pro	$ 40
Force FeedBack Pro	$140
Genius	
Max Fighter F31D	$ 47
Flight2000 F23	$ 26
Flight2000 F12	$ 12
Destiny	
D4	$ 23
D5	$ 30
Quick Shot GenX 700k	$ 51
Quick Shot6222 3D	$ 43
Joystick + Joypad /MSC/	$ 85
ВОЛАНИ	
Quick Shot Pro	$ 35
Destiny	
PC Wheel	$ 68
PC Force Feedback	$160
Logitech Wingman	
Formula	$ 98
Formula Force Feedback	$200

ИГРИ – НАД 200 ЗАГЛАВИЯ

Abe's Exodus	$ 36
Abomination	$ 42
Air Warrior II	$ 14
Aliens vs. Predator (2 CD)	$ 44
Alpha Centaury	$ 44
Ark Of Time	$ 10
Army Men II	$ 42
Atlantis II (4 CD)	$ 39
Beat The House	$ 10
Beetle Crazy Cup	$ 40
Beavis & Butthead	$ 36
Blaze & Blade (Playstation)	$ 42
Braveheart	$ 40
Breakneck	$ 42
Bugs Bunny	$ 35
Capitalism Plus	$ 14
Castles 2	$ 10
Championship Motocross (PSX)	$ 42
Colin McRae Rally	$ 22
Combat Chess	$ 18
Commandos: Ammo Pack (2 CD)	$ 40
Cutthroats	$ 40
Dark Omen	$ 20
Dark Stone: Evil Reigns	$ 44
Dark Vengeance	$ 36
Death Rally	$ 14
Descent 3	$ 16
Diablo	$ 22
Diablo :Hellfire	$ 17
Disk World Noir (3 CD)	$ 40
Driver	$ 44
Dune 2000	$ 44
Dungeon Keeper II	$ 44
European Air War	$ 35
Extreme 500	$ 42
F/A-18 Korea	$ 18
F-22 v.5	$ 14
Falcon 4.0	$ 35
Faust	$ 37
Fifth Element	$ 39
Fighter Duel	$ 30
Fighter Squadron	$ 42
Final Doom	$ 14
Final Fantasy VIII	$ 44
Fleet Command	$ 20
Flight Unlimited III (3 CD)	$ 44
Flying Corps Gold	$ 18
Final Fantasy VIII	$ 44
Football World Manager	$ 18
Fragile Allegiance	$ 10
Gabriel Knight 3	$ 37
Gex 3D:Enter The Grecco	$ 18
Great Battles of Alexander	$ 14
Grim Fandango (2 CD)	$ 44
Halflife	$ 39
Halflife: Opposing Force	$ 30
Heart Of Darkness	$ 20
Heavy Gear	$ 13
Hellcopter	$ 39
Heretic II	$ 39
Heroes of Might & Magic 2	$ 18
Heroes of Might & Magic Compendium (3 CD)	$ 42
Hexplore	$ 32
Imperium Galactica (2 CD)	$ 14
Independence War (4+1 CD)	$ 35
Invictus	$ 37
Klingon Honor Guard	$ 35
Lands Of Lore III (4 CD)	$ 44
Le Mans 24 Hours	$ 36
M1A2 Abrams	$ 14
Men In Black	$ 20
Messiah	$ 38
Might & Magic VII (2 CD)	$ 42
Monaco Grand Prix 2	$ 42
Moto Racer 2	$ 44
Moto Racer Classic	$ 20
Myth 2	$ 36
Need for Speed IV	$ 44
NHL 2000	$ 44
Nocturne	$ 42
Nomad Soul	$ 42
Normality	$ 10
Nox	$ 44
Oddworld: Abe's Oddysee	$ 14
Pandemonium 2	$ 18
Pod Gold	$ 18
Powerslide	$ 36
Premier Manager 98	$ 20
Puzzle Bobble	$ 14
Revenant	$ 42
Rainbow six : Rogue Spear	$ 42
Rayman 2: TheGreat Escape	$ 18
Rayman Designer	$ 18
Reloaded	$ 10
Rent a Hero	$ 42
Requiem	$ 42
S.C.A.R.S	$ 25
Scullcaps	$ 25
Seven Kingdoms	$ 14
Silver (2 CD)	$ 37
Sim City 3000	$ 44
Sini Star	$ 42
Soul Reaver	$ 42
Slipstream 5000	$ 10
Solitaire For Windows	$ 10
Speed Busters	$ 39
Spec Ops II	$ 37
SPQR	$ 10
Star Craft	$ 29
Star Craft: Broodwar	$ 27
Star Trek 25-th Anniversary	$ 10
Star Wars Alliance (2 CD)	$ 44
X-Wing vs Tie Fighter (3 CD)	$ 44
Street Racer	$ 18
Supreme Snowboarding	$ 40
Superbike World Championship	$ 44
System Shock 2	$ 44
Swat 3	$ 39
Tempest 2000	$ 10
The F.A. Football Manager 2000	$ 44
The F.A. Premier League STARS	$ 44
Thunder Brigade	$ 38
C&C Tiberian Sun (2 CD)	$ 44
C&C Tiberian Sun: Firestorm	$ 30
Tomb Raider II: Golden Mask	$ 25
Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft	$ 36
Tomb Raider IV	$ 42
Total Air War	$ 20
Tzar	$ 18
Ultimate Doom	$ 14
Ultima Ascention	$ 44
Unreal Mission Pack	$ 25
Uprising II: Lead & Destroy	$ 38
Urban Chaos	$ 42
V Rally	$ 20
Vangers	$ 14
Virtual Pool	$ 10
Warcraft II Battlenet edition	$ 23
War of the Worlds	$ 36
Wargasm	$ 20
Warzone 2100	$ 40
Wetrixv	$ 25
Wing Commander: Prophecy (4 CD)	$ 20
World Football 98	$ 18
World War II Fighter	$ 44
X Beyond The Frontier	$ 42
X-Files (7 CD)	$ 40
Z + Expansion Kit	$ 14

КОЛОНИ

Jupiter	$ 10
Surf Sound MX 160	$ 16.2
Surf Sound SL 300	$ 31.2
Surf Sound MG 240	$ 30
Surf Sound BL 300	$ 27.6
Comtech	$ 19
GeniusSP 710a	$ 14
Genius March Surround	$ 85
Teac Power Max 60/2	$ 13
Teac Power Max 80/2	$ 16
Teac Power Max 140/2	$ 28
Teac Power Max 240/2	$ 41
Teac Power Max 260	$ 40
Teac Power Max 300	$ 85
Teac Power Max 500	$ 78
Teac Power Max 1000	$ 200
Creative PC Works SSP52	$ 27
Creative PC Works CSW100	$ 55
Creative PC Works CSW 200	$ 93.5
Creative PC Works FPS 1000	$ 85
Creative PC Works FPS1024 + SB Live	$ 140

ЗА КЛУБОВЕ

Най-добрите заглавия с документация на български!

Heroes of Might & Magic III	$ 38
Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade	$ 23
Unreal Tournament	$ 42

И още хитови заглавия:

Fifa 2000	$ 44
Need For Speed 4	$ 44
Tiberian Sun	$ 44
Re-Volt	$ 38
StarCraft	$ 29

7 диска с четири игри на невероятната цена от 50$!

Unreal; Duke Nukem (3 CD)
Total Annihilation (2 CD)
Abe's Oddysee

НАМАЛЕНИЯ

10 заглавия на нови, още по-ниски цени!

До 30% остстъпка:

Anno 1602	~~$34~~	$30
Apache Havoc	~~$30~~	$25
Blood 2: The Chosen	~~$36~~	$30
Eastern Front	~~$18~~	$15
Grand Touring	~~$30~~	$25
Operational Art Of War	~~$25~~	$20
Pinball: Big Race Of USA	~~$30~~	$25
Pro PinBall: Time Shock	~~$25~~	$20
Civilization Call to Power	~~$42~~	$30
Turok 2	~~$39~~	$30

Общо спестявате $53

ВСИЧКО ТОВА И МНОГО ПОВЕЧЕ В МАГАЗИНИТЕ НА:

ул. "ЦАР ШИШМАН" №31
тел: 02/ 986 40 84

пл. "СЛАВЕЙКОВ" № 9
тел: 02/ 986 68 58

PC MANIA®

mtel.net

A Company of MobilTel

088 1000

INTERNET ПРЕЗ GSM И PALM

САМО ЗА 3 ЛВ. НА ЧАС!
без ДДС

ВСИЧКО, НАВСЯКЪДЕ!

За информация 088 10 10

www.mtel.net